CAPCOM

STREET FIGHTER ETERNAL CHALLENGE

ストリートファイター エターナルチャレンジ

永遠の挑戦者たち

ストリートファイターシリーズのすべてを「イラスト」「歴史」の2つのカテゴリーから完全解析した究極の一冊!!

すべての挑戦者たちへ

CAPCOM

STREET FIGHTER ETERNAL CHALLENGE

ストリートファイター エターナルチャレンジ

永遠の挑戦者たち

双葉社

STREET FIGHTER ETERNAL CHALLENGE

ストリートファイター エターナルチャレンジ

永遠の挑戦者たち

双葉社

HERE COMES A NEW CHALLENGER

A NEW CHALLENGER
HERE COMES

STREET FIGHTER ETERNAL CHALLENGE

ストリートファイター
エターナルチャレンジ

永遠の挑戦者たち

ストリートファイターシリーズの歴史

1987年
ストリートファイター

1988年

1989年

1990年

1991年
ストリートファイターⅡ

1992年
ストリートファイターⅡ ダッシュ
ストリートファイターⅡ ダッシュターボ

1993年
スーパーストリートファイターⅡ
スーパーストリートファイターⅡ ザ・トーナメントバトル

1994年
スーパーストリートファイターⅡX

1995年
ストリートファイターZERO

1996年
ストリートファイターZERO2
ストリートファイターZERO2 ALPHA

1997年
ストリートファイターⅢ
ストリートファイターⅢ 2nd IMPACT

1998年
ストリートファイターZERO3

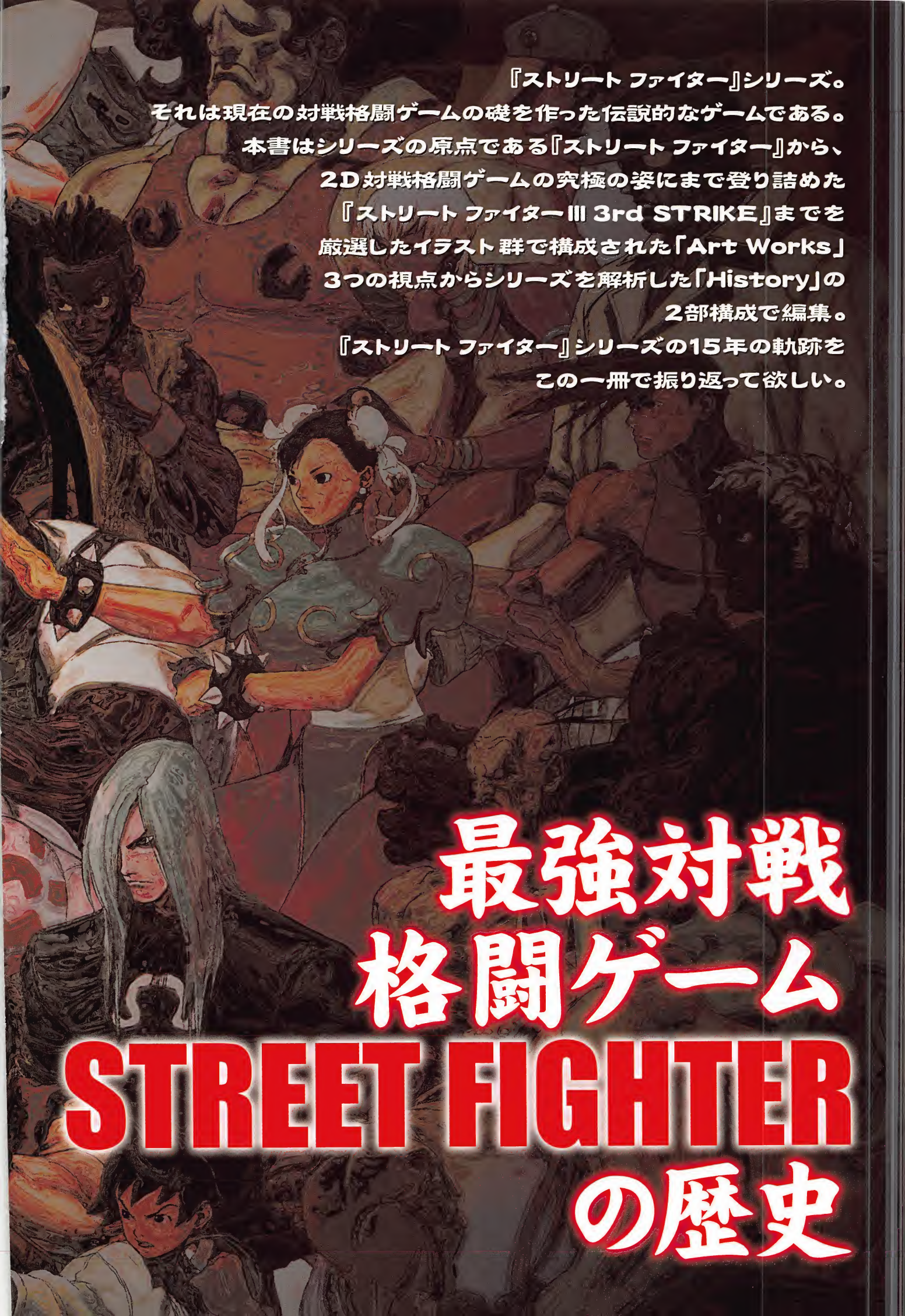
1999年
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE

2000年

2001年

2002年

2003年



『ストリート ファイター』シリーズ。
それは現在の対戦格闘ゲームの礎を作った伝説的なゲームである。
本書はシリーズの原点である『ストリート ファイター』から、
2D対戦格闘ゲームの究極の姿にまで登り詰めた
『ストリート ファイターIII 3rd STRIKE』までを
厳選したイラスト群で構成された「Art Works」
3つの視点からシリーズを解析した「History」の
2部構成で編集。
『ストリート ファイター』シリーズの15年の軌跡を
この一冊で振り返って欲しい。

最強対戦格闘ゲーム STREET FIGHTER の歴史

STREET FIGHTER ETERNAL CHALLENGE

ストリートファイター エターナルチャレンジ

永遠の挑戦者たち

STREET FIGHTER ZERO［ビデオパッケージ］
Designer : AKIMAN

CONTENTS

Art Works

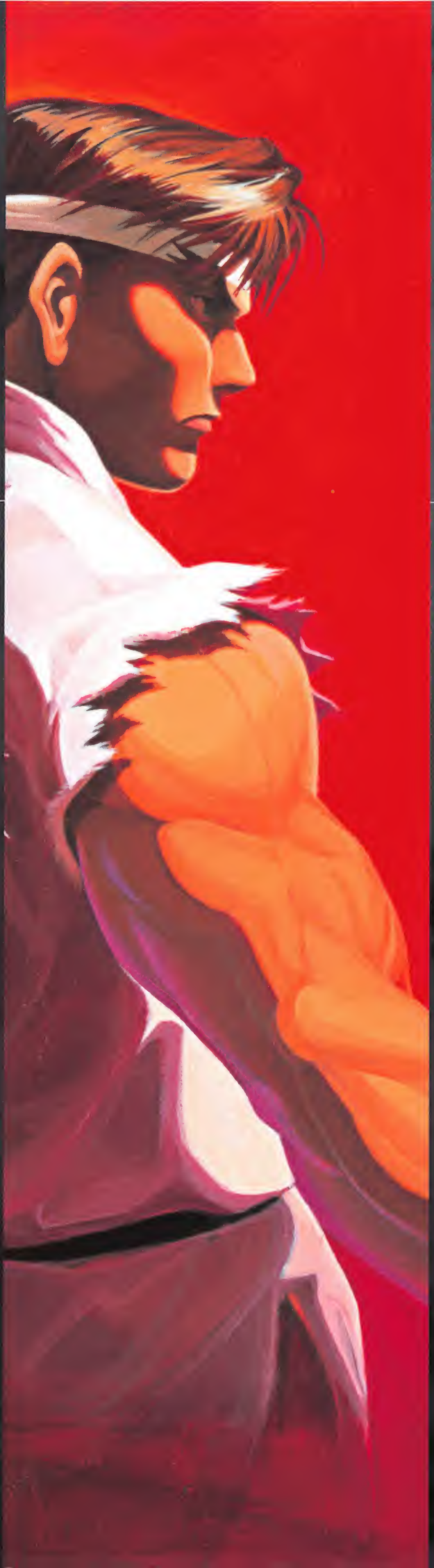
SPECIAL Illustration Gallery:01 007
Main Illustration Gallery 025
Character Illustration Gallery 051
SPECIAL Illustration Gallery:02 097
Setting DATA & Rough Sketch Gallery 117
CAPCOM DESIGN TEAMインタビュー 128

History

All Work Introduction 135
All Character Profile Introduction 185
All Ending Introduction 235
CAPCOM開発部インタビュー 254
STREET FIGHTER Goods Collection 260
STREET FIGHTER TITLE LOGO COLLECTION 264
STREET FIGHTER 関連資料 266
『ストリートファイター』シリーズ一言解説 270

Column

COLUMN1 『ストリートファイター』シリーズ関連作品紹介 184
COLUMN2 キャラクター顔グラフィックの歴史 234
COLUMN3 STREET FIGHTER SERIES 人物相関図 252



Art Works

膨大な点数の一つ一つに描き手の魂が込められて描かれた『ストリートファイター』シリーズのイラスト。その圧倒的な存在感と力強さは、ゲームのイメージを作り上げるとともに、ゲームの枠すら越えてユーザーに語りかけてくる。この「Art Works」では15年間の中で描かれた全イラストから600点を厳選し掲載した。『ストリートファイター』シリーズのイラストを描くという一点に究極まで挑戦した至高のイラストを堪能して欲しい。

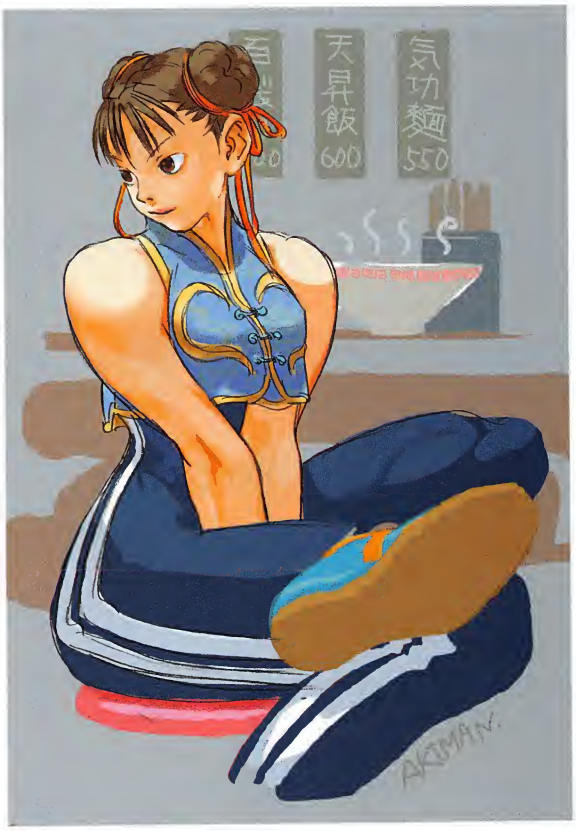
STREET FIGHTER
ETERNAL
CHALLENGE

SPECIAL Illustration Gallery:01

ゲームという枠から飛び出し、各種雑誌やHP掲載イラスト用に特別に描き下ろされた『ストリートファイター』のキャラクターたちをここでは掲載する。

STREET FIGHTER II［ムック用イラスト］
Designer : AKIMAN

ホームページ用イラスト
Designer：AKIMAN



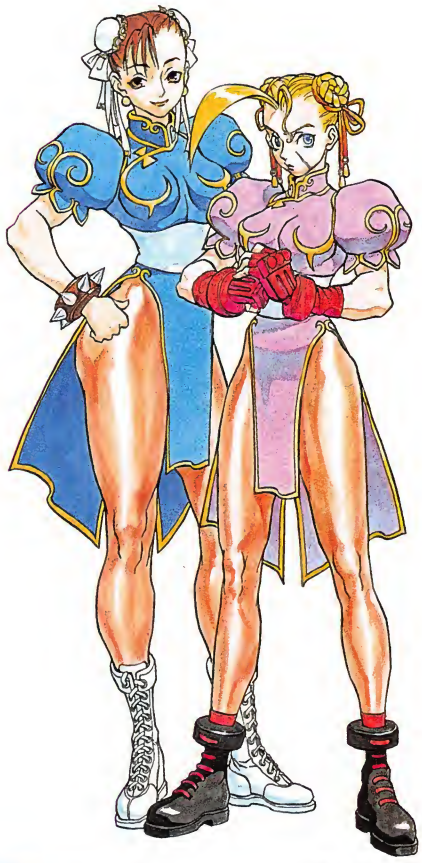
ファンクラブ限定テレホンカード用イラスト
Designer：AKIMAN

ホームページ用イラスト
Designer：AKIMAN

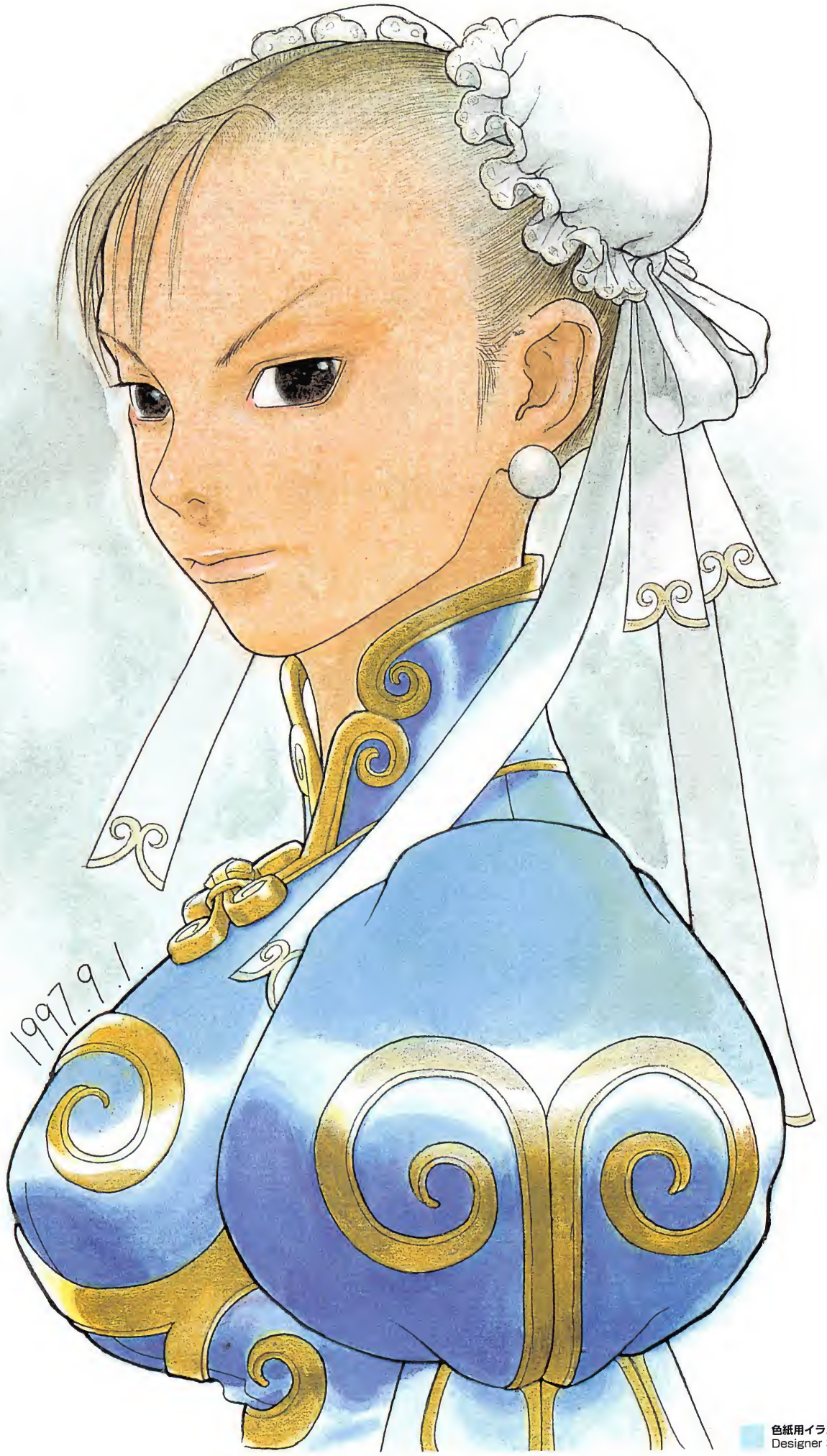
ホームページ用イラスト
Designer：AKIMAN

ゲームショウ用テレホンカードイラスト
Designer：にしざわあきこ

STREET FIGHTERⅡ［イメージイラスト］
Designer：AKIMAN



SUPER STREET FIGHTERⅡX［小説付録ピンナップ］
Designer：西村キヌ



色紙用イラスト
Designer : AKIMAN

カプコンオフィシャルカレンダー用イラスト
Designer：オオイシ

STREET FIGHTERⅢ［シークレットファイル用イラスト］
Designer：コマキシンスケ

STREET FIGHTER ZERO2
[ドラマCD用ジャケット]
Designer：大ちゃん

トレーディングカード用
イラスト
Designer：イケノ

ファンクラブ限定テレホンカード用イラスト
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO2［ムック用イラスト］
Designer：水戸椎土

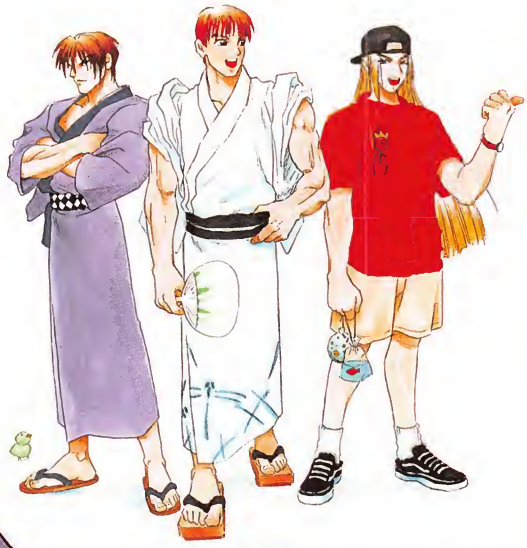
STREET FIGHTER ZERO
［テレホンカード用イラスト］
Designer：イケノ

STREET FIGHTER ZERO
[ムック用イラスト]
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO
[ムック用イラスト]
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO3［シークレットファイル用イラスト］
Designer：イケノ

SUPER STREET FIGHTERⅡX
[ムック用イラスト]
Designer：水戸椎土

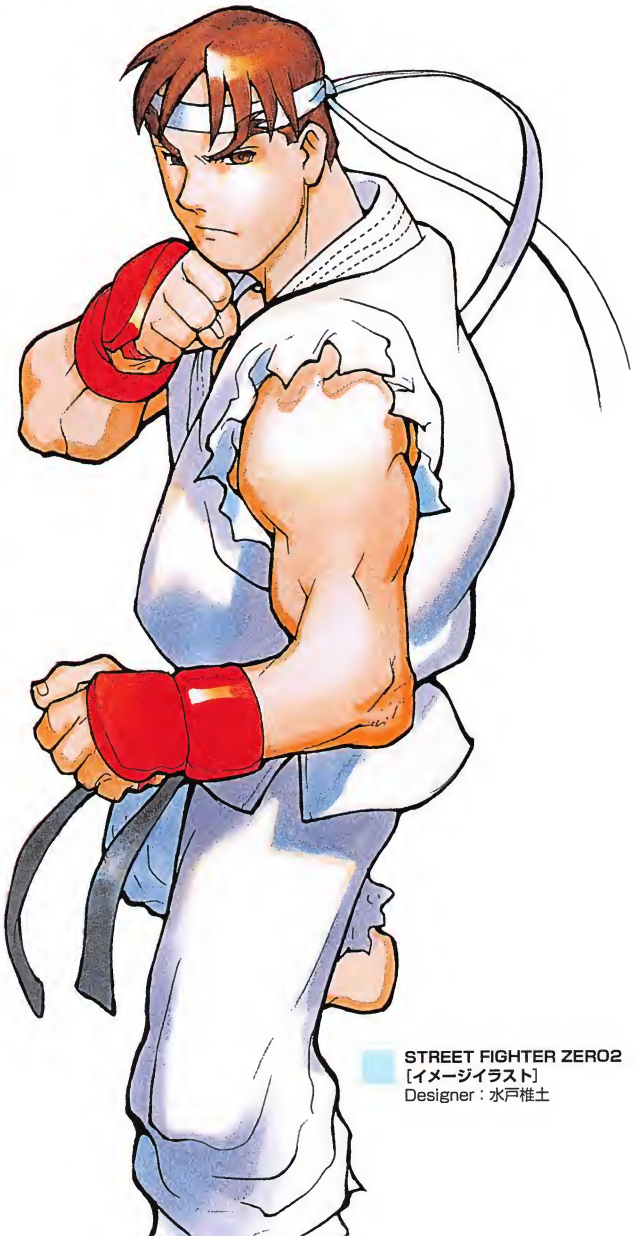


STREET FIGHTER ZERO2
[ムック用イラスト]
Designer：開発スタッフ

STREET FIGHTER ZERO［ムック用イラスト］
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO3［イメージイラスト］
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTERⅡ［トレーディングカード用イラスト］
Designer：イケノ



STREET FIGHTER ZERO2
［イメージイラスト］
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTERⅡ［ファンクラブ会報表紙］
Designer：水戸椎士

STREET FIGHTER ZERO2［ムック用イラスト］
Designer：開発スタッフ

STREET FIGHTERⅡ DASH TURBO［ジクソーパズル用イラスト］
Designer：水戸椎士

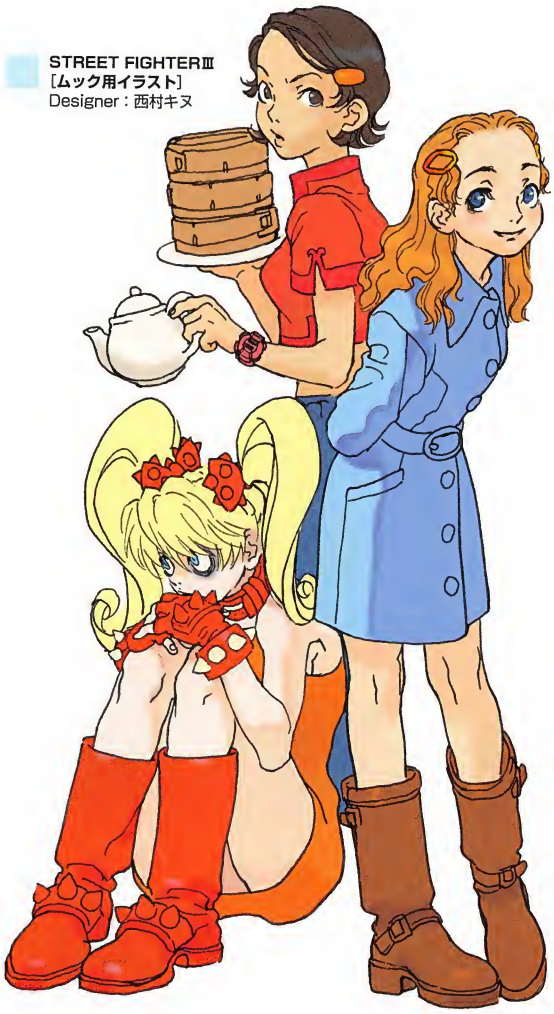
STREET FIGHTERⅡ DASH TURBO［サブメインイラスト］
Designer：SHOEI

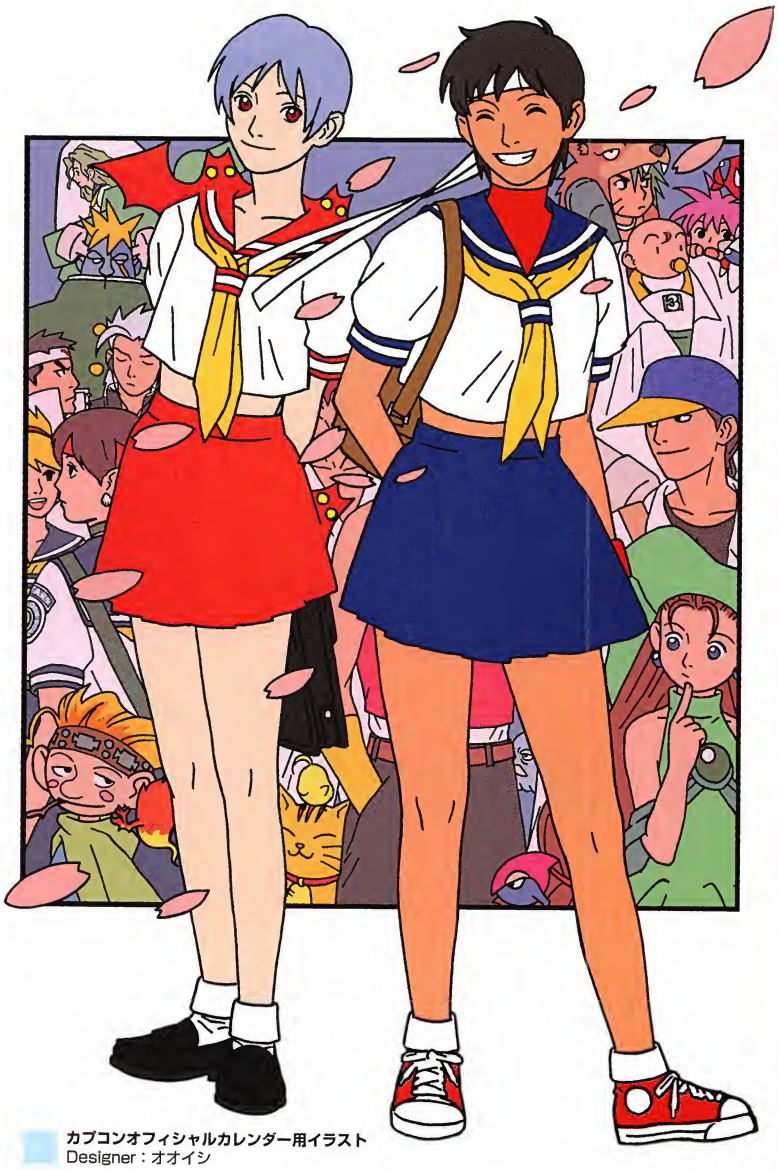
STREET FIGHTERⅡ MOVIE［アニメ用イラスト］
Designer：村瀬修功

SUPER STREET FIGHTERⅡ
［小説付録ピンナップ］
Designer：西村キヌ

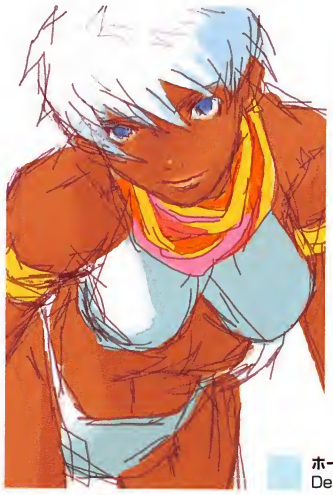
SUPER STREET FIGHTERⅡ［ロケテスト用イラスト］
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTERⅢ
[ムック用イラスト]
Designer：西村キヌ





カプコンオフィシャルカレンダー用イラスト
Designer：オオイシ



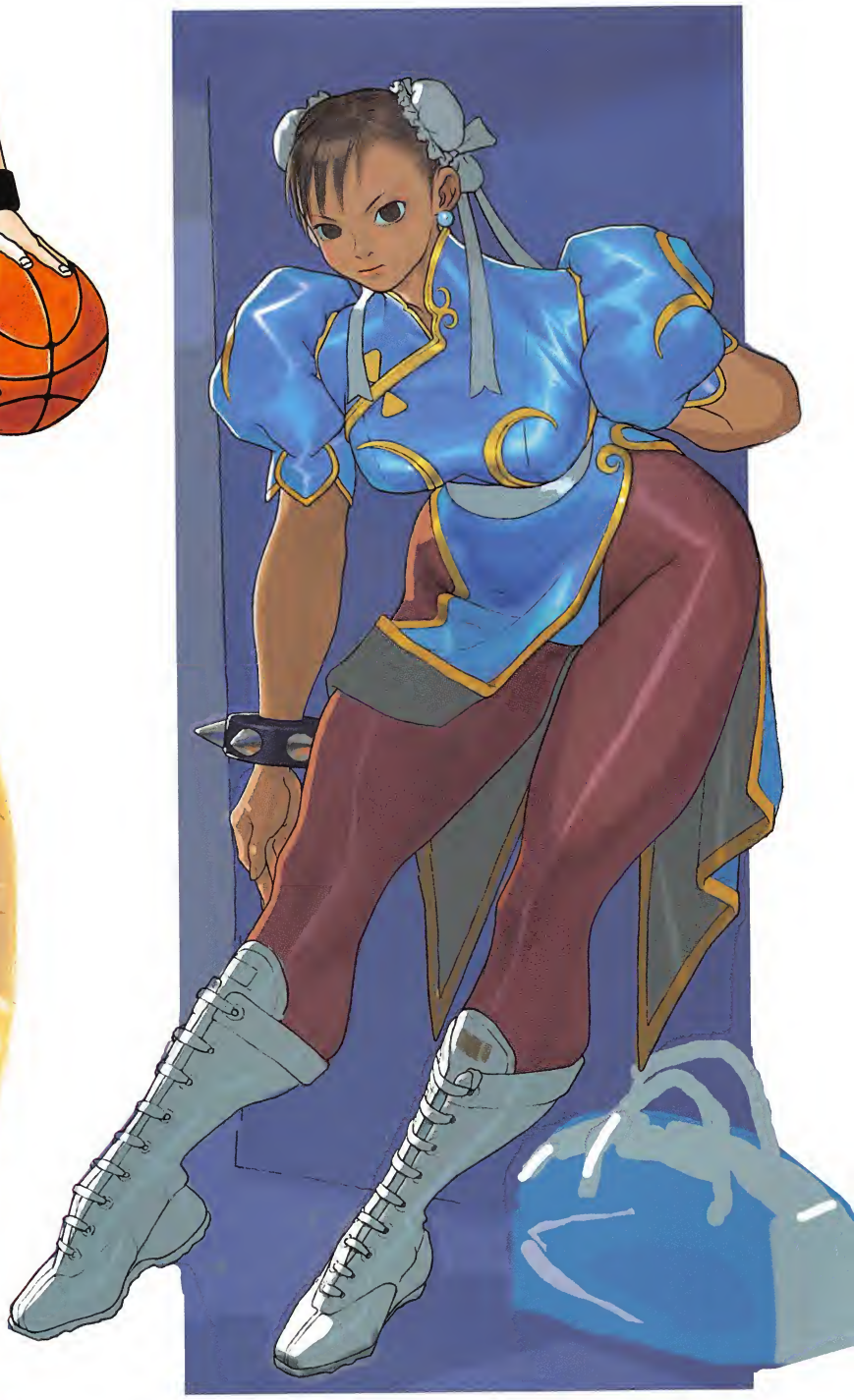
ホームページ用イラスト
Designer：西村キヌ

ホームページ用イラスト
Designer：西村キヌ

ホームページ用イラスト
Designer：西村キヌ

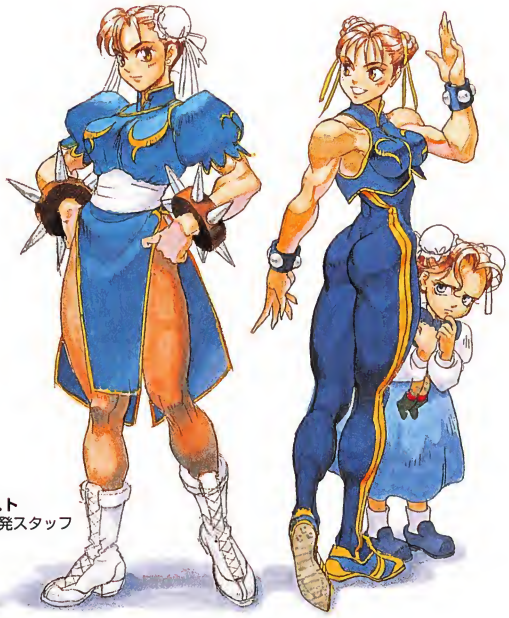
ファンクラブ限定テレホンカード用イラスト
Designer：水戸椎士

STREET FIGHTER ZERO2 ALPHA
[ムック用イラスト]
Designer：開発スタッフ



ホームページ用イラスト
Designer：AKIMAN

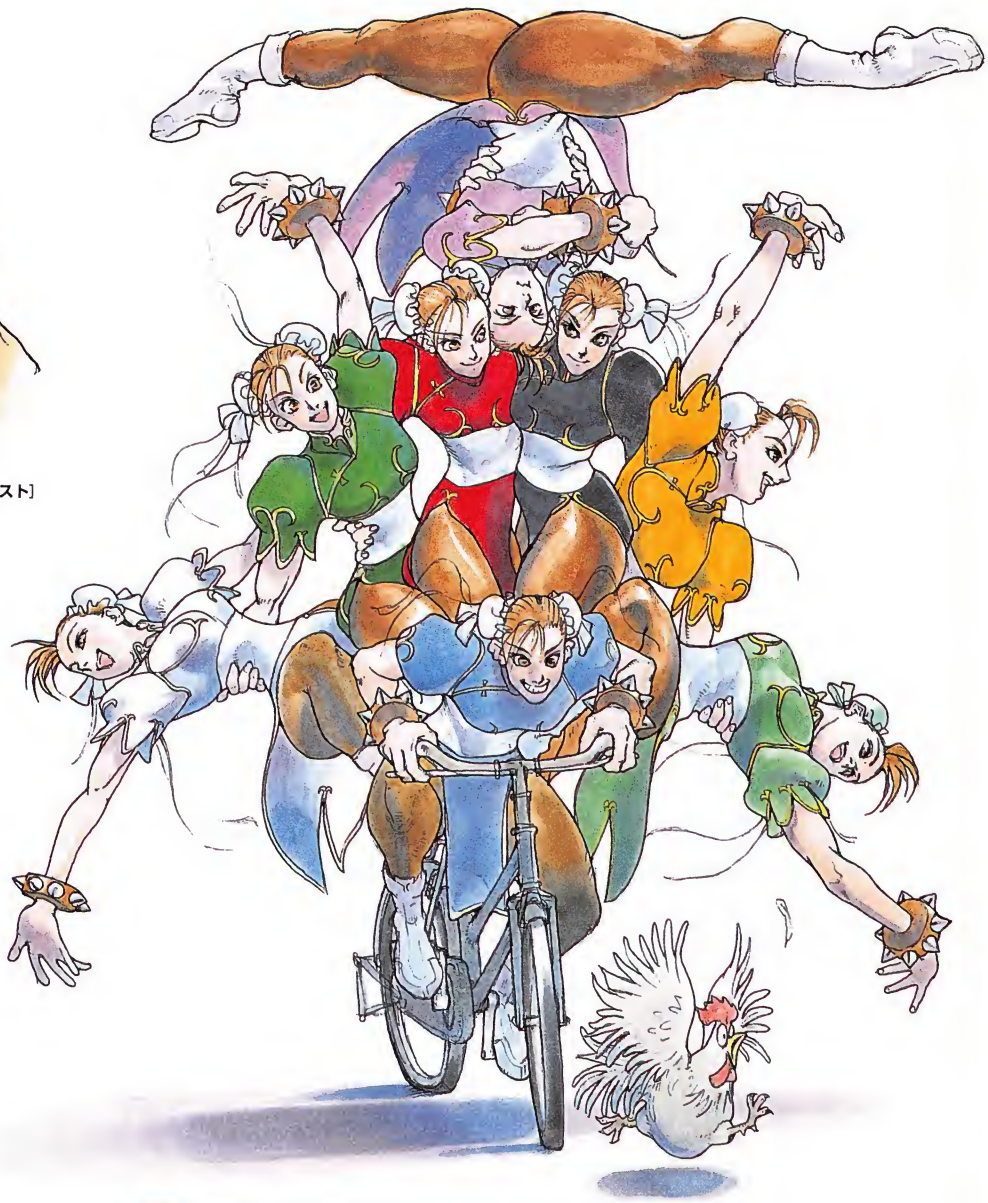
ムック用イラスト
Designer：前田縞



ムック用イラスト
Designer：開発スタッフ

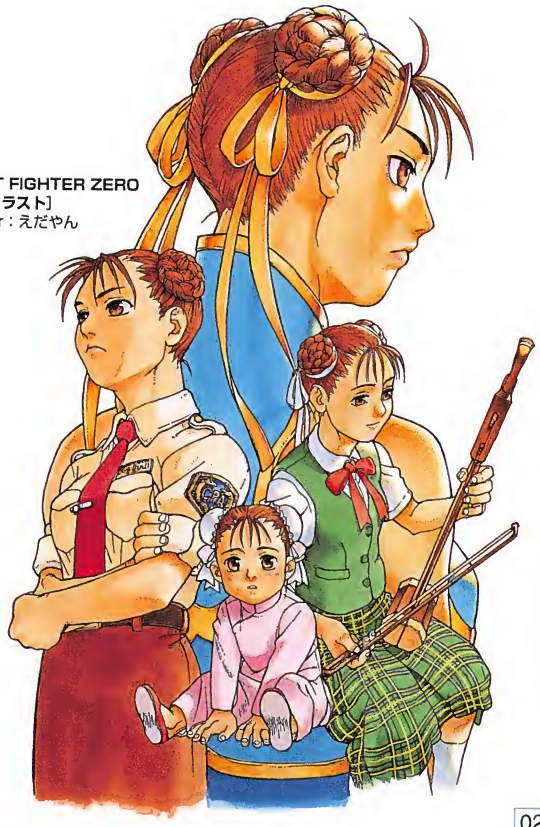
STREET FIGHTER ZERO2 ALPHA
[ムック用イラスト]
Designer：開発スタッフ

STREET FIGHTER ZERO［遊び方説明書用イラスト］
Designer：水戸椎士

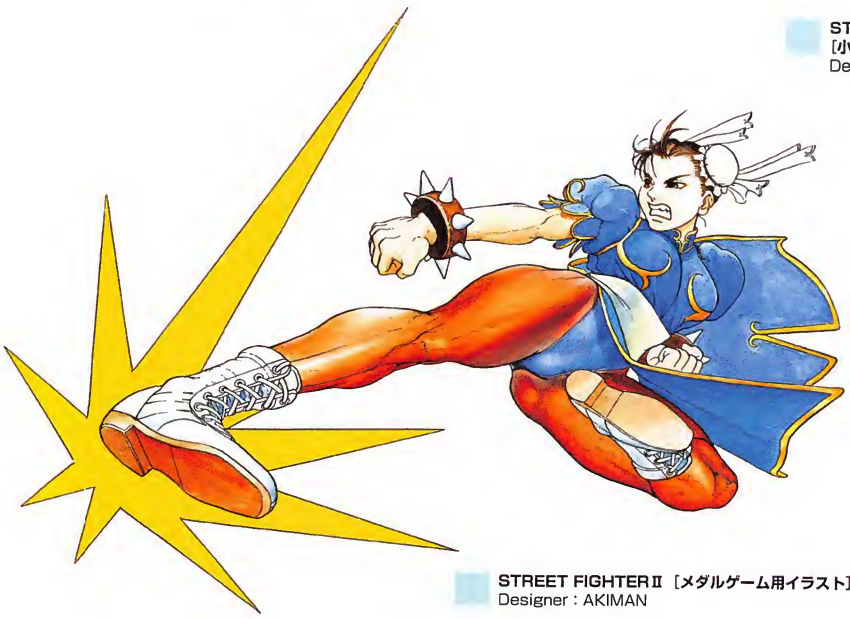


SUPER STREET FIGHTER II X［ムック用イラスト］
Designer：水戸椎士

STREET FIGHTER ZERO
［小説用イラスト］
Designer：えだやん



STREET FIGHTER ZERO
［小説用イラスト］
Designer：えだやん



STREET FIGHTER II［メダルゲーム用イラスト］
Designer：AKIMAN

STREET FIGHTERⅡ
[トレーディングカード用イラスト]
Designer : AKIMAN

ホームページ用イラスト
Designer : AKIMAN

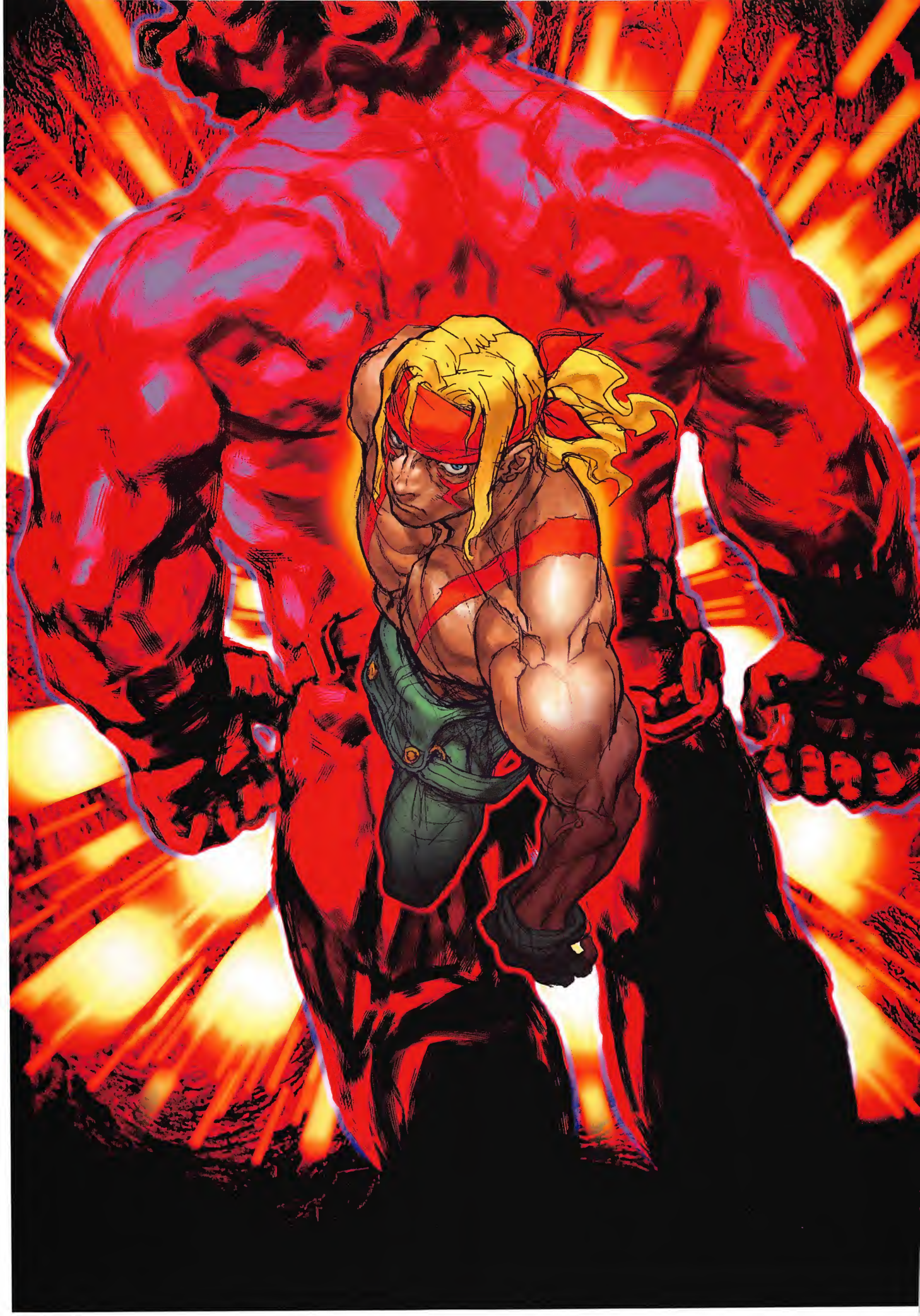
STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE［ショー促販用イラスト］
Designer : HARUMARU

STREET FIGHTER
ETERNAL
CHALLENGE

Main Illustration Gallery

作品の顔ともいえるメインイラストや、店頭用ポスター、ゲームパッケージ用に描かれた至高のイラスト群をここでは掲載する。ゲームセンターや店頭で見かけた思い出のイラストたちがここにある。

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE［メインイラスト］
Designer：イケノ



STREET FIGHTERⅢ 2nd IMPACT［メインイラスト］
Designer：西村キヌ

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE［DC版ジャケット］
Designer：イケノ

STREET FIGHTERⅢ DOUBLE IMPACT［メインイラスト］
Designer：西村キヌ

STREET FIGHTER ZERO3
[メインイラスト]
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO3［サターン版ジャケット］
Designer : HARUMARU

STREET FIGHTER ZERO3
[PS版ジャケット]
Designer：えだやん

STREET FIGHTER ZERO3 サイキョー流道場 [DC版ジャケット]
Designer：イケノ

STREET FIGHTER ZERO3［カレンダー用イラスト］
Designer：ヒデキ

STREET FIGHTER ZERO2［イメージイラスト］
Designer：大ちゃん

STREET FIGHTER ZERO2［ムック用イラスト］
Designer：えだやん

STREET FIGHTER ZERO2 [メインイラスト]
Designer：大ちゃん

STREET FIGHTER ZERO2［シークレットファイル用イラスト］
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO2
[サターン版ジャケット]
Designer：えだやん

STREET FIGHTER ZERO2
[ドラマCD用ジャケット]
Designer：イケノ

STREET FIGHTER ZERO2 ALPHA
[ムック用イラスト]
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO［イメージイラスト］
Designer：大ちゃん

STREET FIGHTER ZERO［ムック用イラスト］
Designer：えだやん

STREET FIGHTER ZERO［サブメインイラスト］
Designer：大ちゃん

STREET FIGHTER ZERO
［メインイラスト］
Designer：大ちゃん

SUPER STREET FIGHTER II X［ムック用イラスト］
Designer：水戸椎士

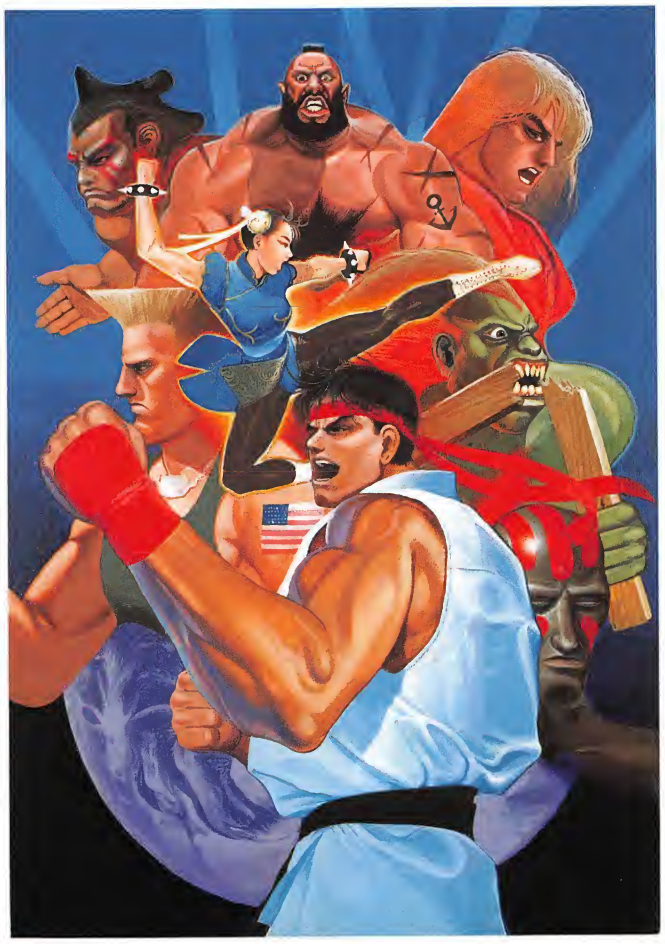
SUPER STREET FIGHTER II トーナメントバトル〔メインイラスト〕
Designer：水戸椎士

SUPER STREET FIGHTER II X［ビデオパッケージ用イラスト］
Designer：大ちゃん

SUPER STREET FIGHTERⅡ［メインイラスト］
Designer：西村キヌ

STREET FIGHTERⅡ DASH TURBO［メインイラスト］
Designer：西村キヌ

STREET FIGHTERⅡ DASH［メインイラスト］
Designer：SHOEI



STREET FIGHTERⅡ［メインイラスト］
Designer：AKIMAN

STREET FIGHTERⅡ［ムック用イラスト］
Designer：AKIMAN

STREET FIGHTER［メインイラスト］
Designer：開発スタッフ

STREET FIGHTERⅡ［海外パンフレット用イラスト］
Designer：AKIMAN

STREET FIGHTERⅡ
［ムック用イラスト］
Designer：AKIMAN

STREET FIGHTER COLLECTION［ジャケット用イラスト］
Designer：えだやん

SUPER STREET FIGHTER II X REVIVAL
[GBA版ジャケット]
Designer：えだやん

CAPCOM®

SUPER STREET FIGHTER II

SUPER STREET FIGHTERⅡX［ポスター］
Designer：西村キヌ＋水戸椎土＋SHOEI

STREET FIGHTERⅡ DASH［パンフレット用イラスト］
Designer：SHOEI

STREET FIGHTERⅡ［パンフレット用イラスト］
Designer：SHOEI

STREET FIGHTER
ETERNAL
CHALLENGE

Character Illustration Gallery

『ストリートファイター』から『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』までに描かれたキャラクターイラストを、各キャラクター別に年代にそって掲載している。各キャラクターの姿の移り変わりを楽しんで欲しい。

RYU リュウ

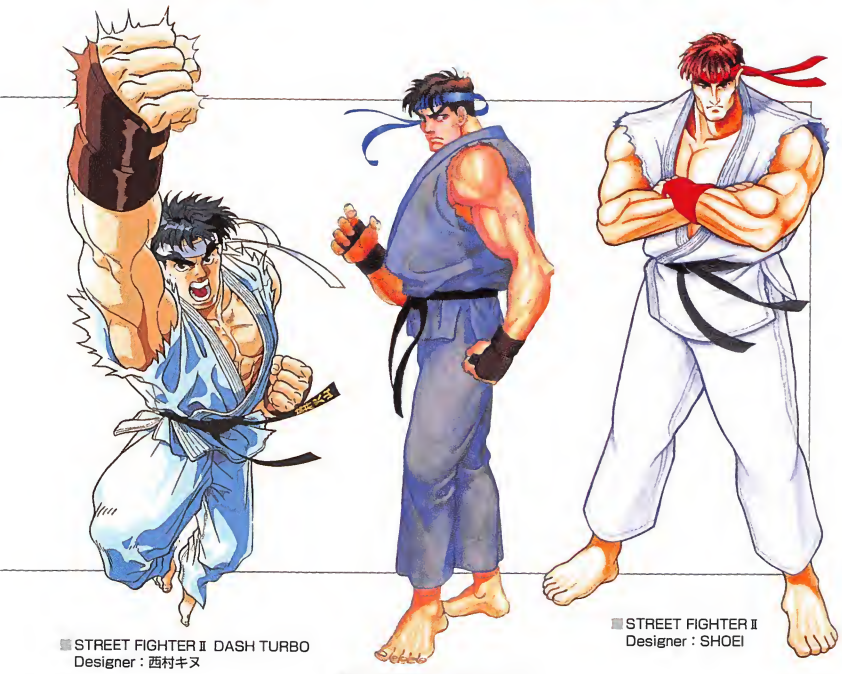
登場作品

STREET FIGHTER ■ STREET FIGHTER Ⅱ
STREET FIGHTER Ⅱ DASH ■ STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ ■ SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X
STREET FIGHTER ZERO ■ STREET FIGHTER ZERO2
STREET FIGHTER ZERO3 ■ STREET FIGHTER Ⅲ
STREET FIGHTER Ⅲ 2nd IMPACT ■ STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

■STREET FIGHTER Ⅲ　Designer：西村キヌ

■STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

■SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：水戸椎土

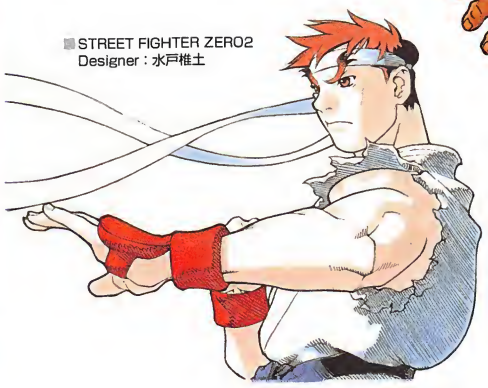


■STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO
Designer：西村キヌ

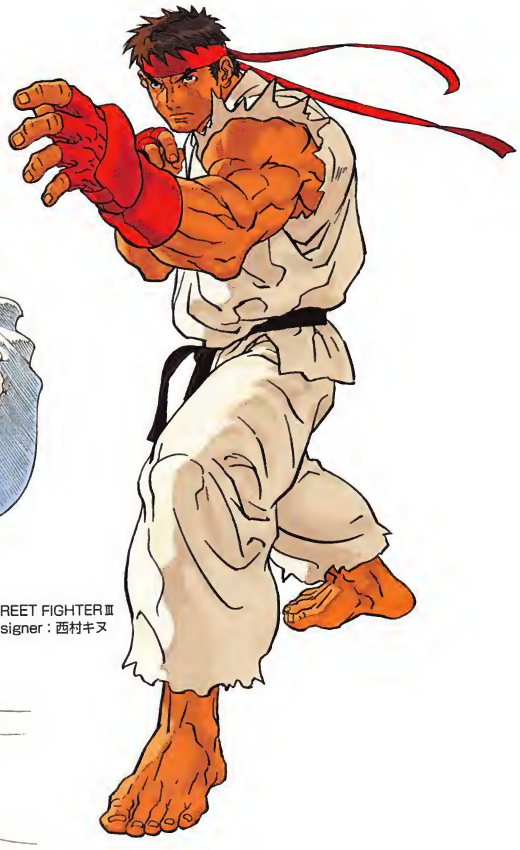
■STREET FIGHTER Ⅱ DASH
Designer：西村キヌ

■STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：SHOEI

STREET FIGHTER II　Designer : SHOEI



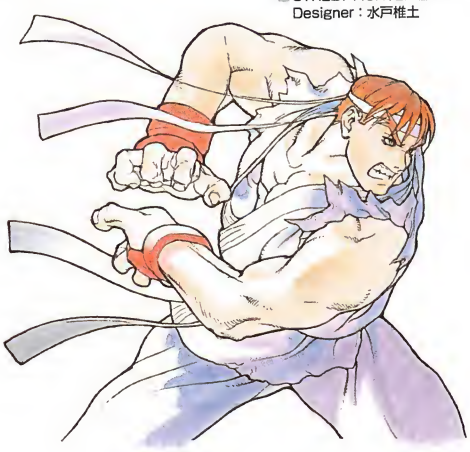
STREET FIGHTER ZERO02
Designer : 水戸椎土



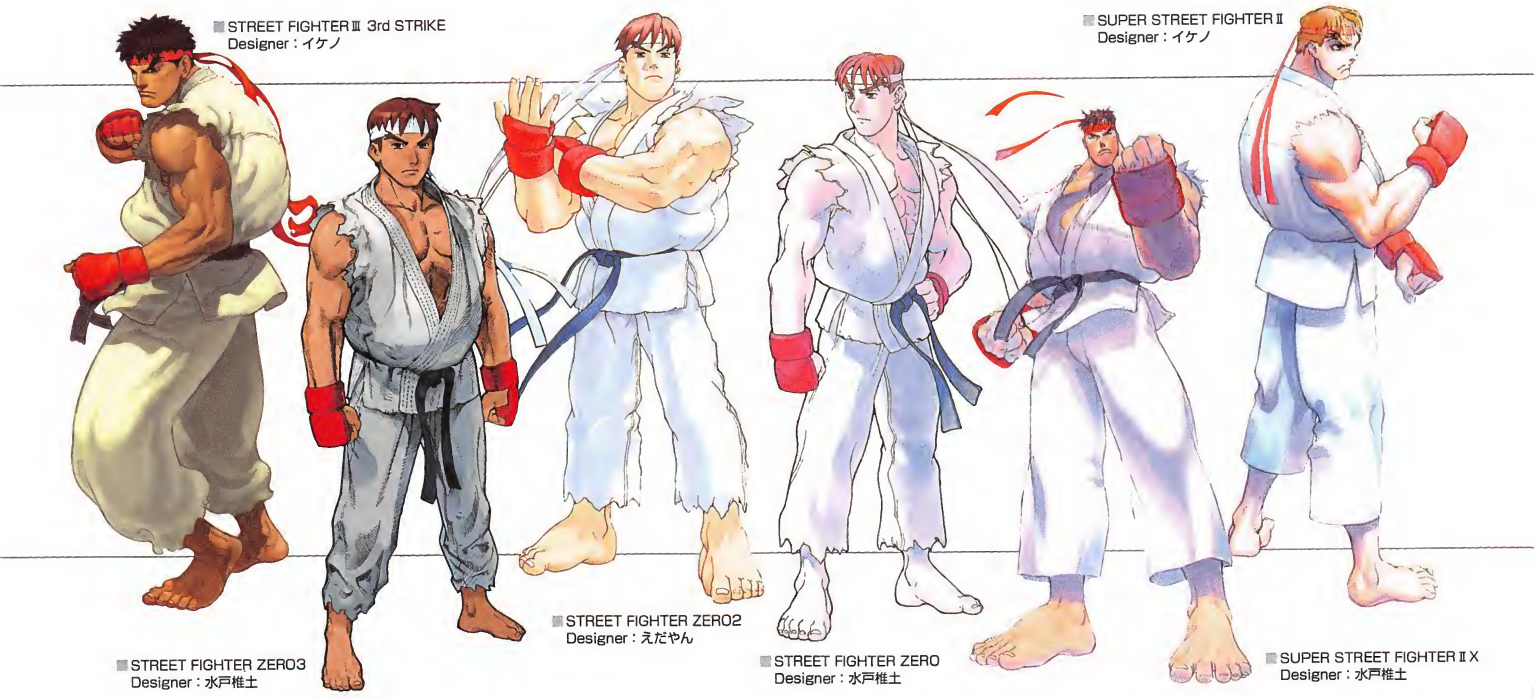
STREET FIGHTER III
Designer : 西村キヌ

STREET FIGHTER III
Designer : AKIMAN

STREET FIGHTER ZERO　Designer : 水戸椎土



STREET FIGHTER ZERO
Designer : 水戸椎土



STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
Designer : イケノ

SUPER STREET FIGHTER II
Designer : イケノ

STREET FIGHTER ZERO03
Designer : 水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO02
Designer : えだやん

STREET FIGHTER ZERO
Designer : 水戸椎土

SUPER STREET FIGHTER II X
Designer : 水戸椎土

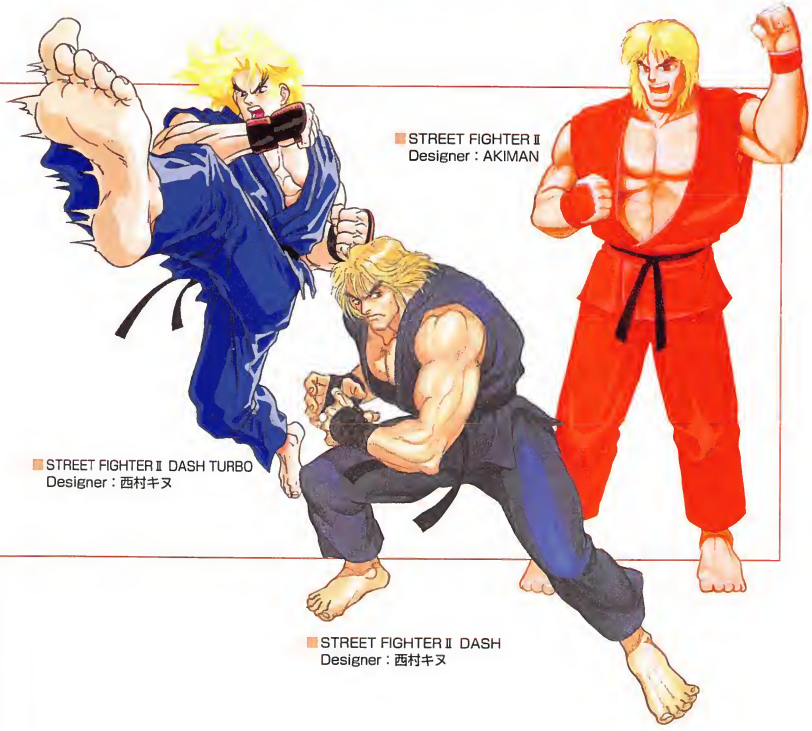
KEN ケン

□登場作品

STREET FIGHTER ■ STREET FIGHTER Ⅱ
STREET FIGHTER Ⅱ DASH ■ STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ ■ SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X
STREET FIGHTER ZERO ■ STREET FIGHTER ZERO2
STREET FIGHTER ZERO3 ■ STREET FIGHTER Ⅲ
STREET FIGHTER Ⅲ 2nd IMPACT ■ STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

■STREET FIGHTER Ⅲ　Designer：西村キヌ

■STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ



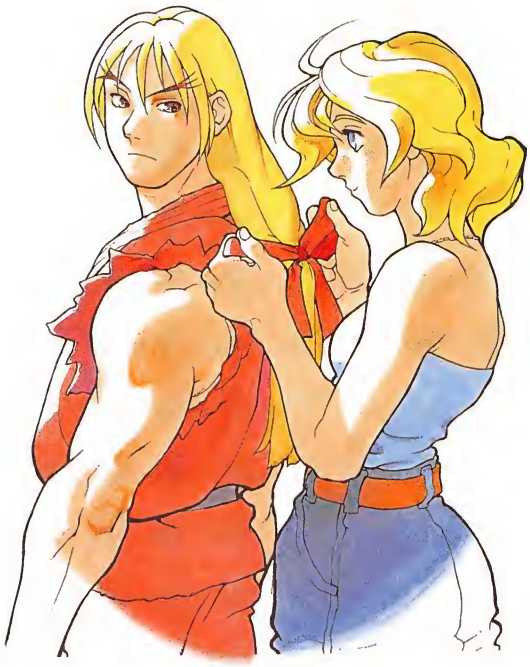
■STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：AKIMAN

■STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO
Designer：西村キヌ

■STREET FIGHTER Ⅱ DASH
Designer：西村キヌ

■SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X
Designer：水戸椎土

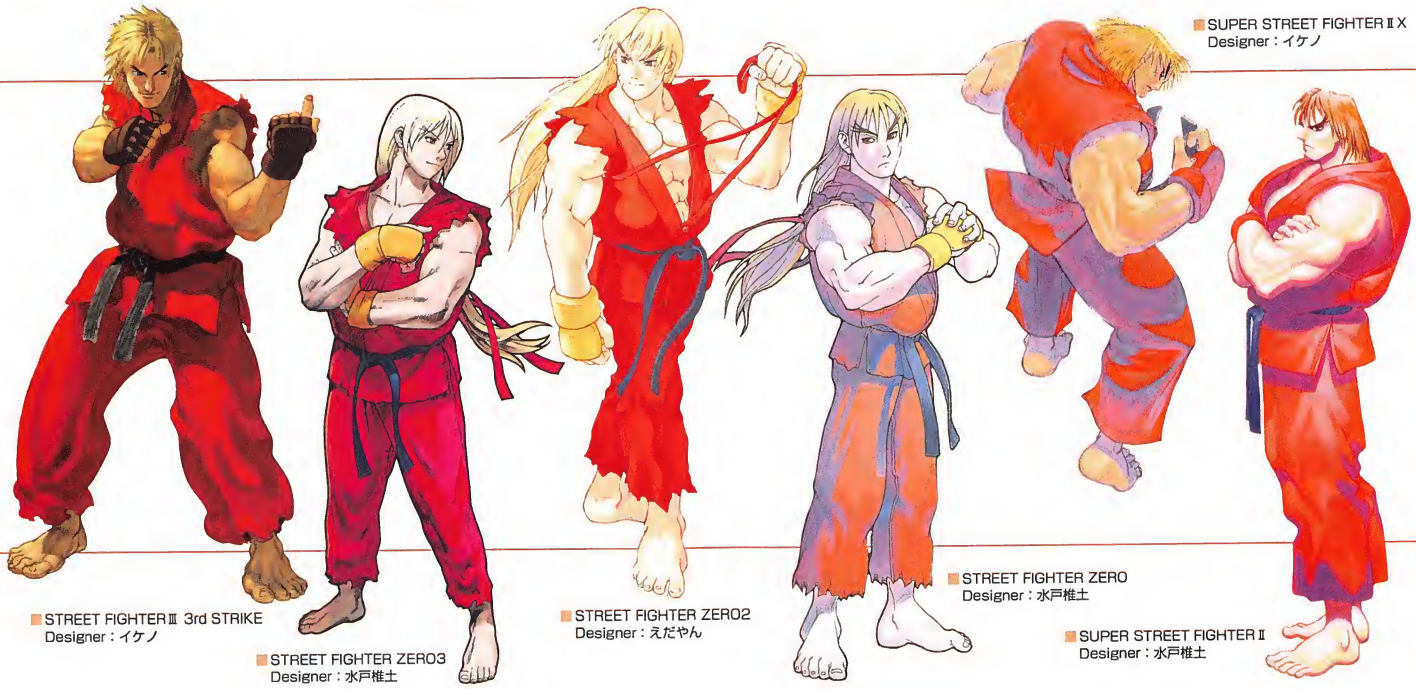
■STREET FIGHTERⅢ
Designer：西村キヌ



■STREET FIGHTER ZERO　Designer：水戸椎土

■STREET FIGHTERⅢ
Designer：AKIMAN

■STREET FIGHTERⅡ　Designer：SHOEI



■SUPER STREET FIGHTERⅡX
Designer：イケノ

■STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

■STREET FIGHTER ZERO2
Designer：えだやん

■STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎土

■SUPER STREET FIGHTERⅡ
Designer：水戸椎土

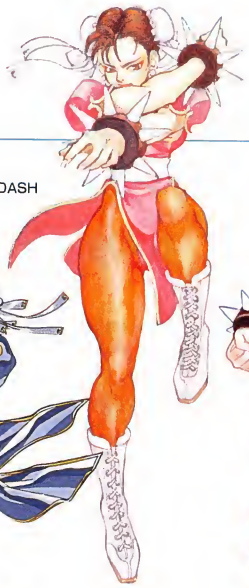
春麗 CHUN-LI

登場作品

STREET FIGHTER Ⅱ ■ STREET FIGHTER Ⅱ DASH
STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO ■ SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X ■ STREET FIGHTER ZERO
STREET FIGHTER ZERO2 ■ STREET FIGHTER ZERO3
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：水戸椎土

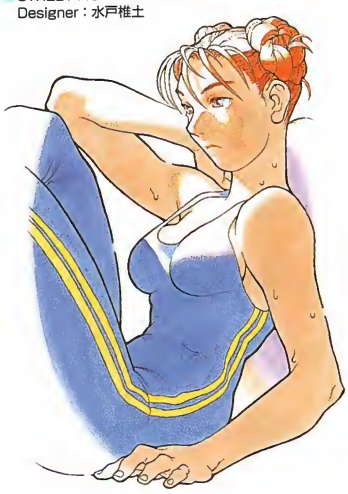


STREET FIGHTER Ⅱ DASH
Designer：西村キヌ

STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO
Designer：西村キヌ

STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：AKIMAN

STREET FIGHTER II
Designer：西村キヌ

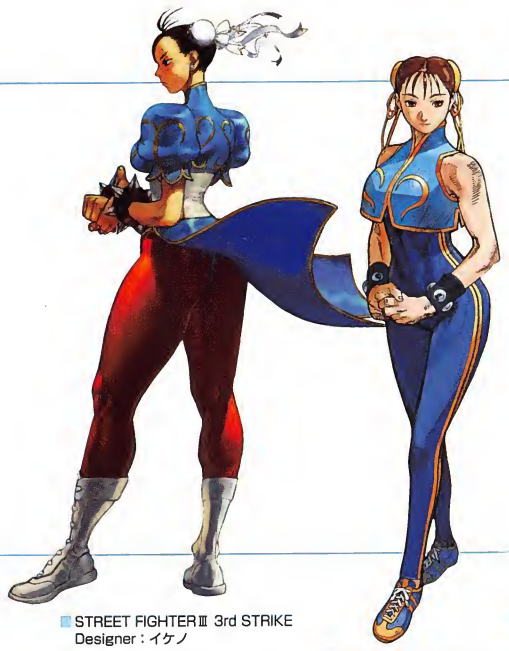


STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER II　Designer：AKIMAN

STREET FIGHTER II
Designer：AKIMAN

STREET FIGHTER ZERO2　Designer：イケノ



STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
Designer：イケノ

STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO2
Designer：えだやん

STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎土

SUPER STREET FIGHTER II X
Designer：イケノ

SUPER STREET FIGHTER II
Designer：水戸椎土

エドモンド本田

E.HONDA

登場作品
STREET FIGHTER Ⅱ ・STREET FIGHTER Ⅱ DASH
STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO ・SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X ・STREET FIGHTER ZERO3

SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER Ⅱ　Designer：AKIMAN

STREET FIGHTER Ⅱ　Designer：AKIMAN

STREET FIGHTER Ⅱ　Designer：SENSEI

STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：開発スタッフ
STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：水戸椎土
STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO
Designer：西村キヌ
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X
Designer：イケノ
STREET FIGHTER Ⅱ DASH
Designer：西村キヌ
STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：AKIMAN

ブランカ

BLANKA

登場作品

STREET FIGHTER Ⅱ ▪ STREET FIGHTER Ⅱ DASH
STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO ▪ SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X ▪ STREET FIGHTER ZERO3

STREET FIGHTER Ⅱ　Designer：西村キヌ

STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：AKIMAN

SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：水戸椎士

STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X
Designer：イケノ

SUPER STREET FIGHTER Ⅱ　Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO
Designer：西村キヌ

STREET FIGHTER Ⅱ DASH
Designer：西村キヌ

STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：AKIMAN

GUILE ガイル

□登場作品
STREET FIGHTER Ⅱ ■ STREET FIGHTER Ⅱ DASH
STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO ■ SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X ■ STREET FIGHTER ZERO3

■STREET FIGHTER Ⅱ
Designer : AKIMAN

■STREET FIGHTER Ⅱ　Designer : AKIMAN

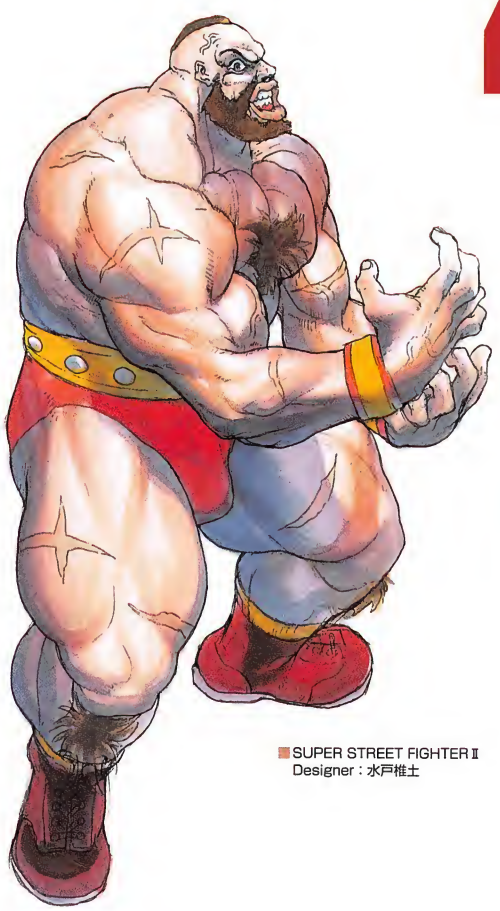
■SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
Designer : 水戸椎士

SUPER STREET FIGHTER II
Designer：水戸椎土
STREET FIGHTER II Designer：AKIMAN
SUPER STREET FIGHTER II X
Designer：イケノ
STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土
STREET FIGHTER II DASH TURBO
Designer：西村キヌ
STREET FIGHTER II DASH
Designer：西村キヌ
STREET FIGHTER II
Designer：開発スタッフ

Z ザンギエフ ANGIEF

□登場作品

STREET FIGHTER Ⅱ ■ STREET FIGHTER Ⅱ DASH
STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO ■ SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X ■ STREET FIGHTER ZERO2
STREET FIGHTER ZERO3



■SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：水戸椎土

■SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：水戸椎土

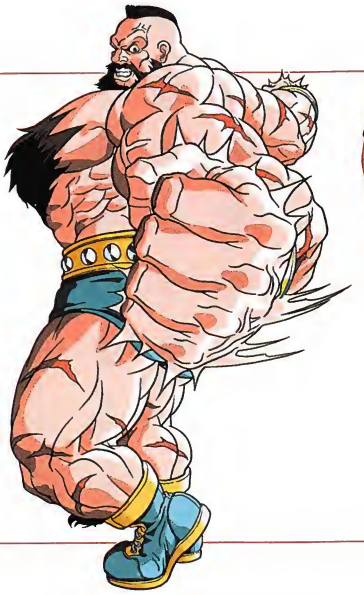
■STREET FIGHTER Ⅱ　Designer：AKIMAN

■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

■STREET FIGHTER ZERO 2
Designer：水戸椎土

■STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：開発スタッフ

■SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X
Designer：イケノ



■STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO
Designer：西村キヌ

■STREET FIGHTER Ⅱ DASH
Designer：西村キヌ

■STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：AKIMAN

ダルシム

DHALSIM

登場作品

STREET FIGHTER Ⅱ ■ STREET FIGHTER Ⅱ DASH
STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO ■ SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X ■ STREET FIGHTER ZERO2
STREET FIGHTER ZERO3

■ SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：水戸椎土

■ SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：水戸椎土

■ STREET FIGHTER Ⅱ　Designer：SENSEI

STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：開発スタッフ
STREET FIGHTER ZERO2
Designer：水戸椎土
STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X
Designer：イケノ
STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：開発スタッフ
STREET FIGHTER Ⅱ DASH
Designer：西村キヌ
STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO
Designer：西村キヌ

M.バイソン

M.BISON

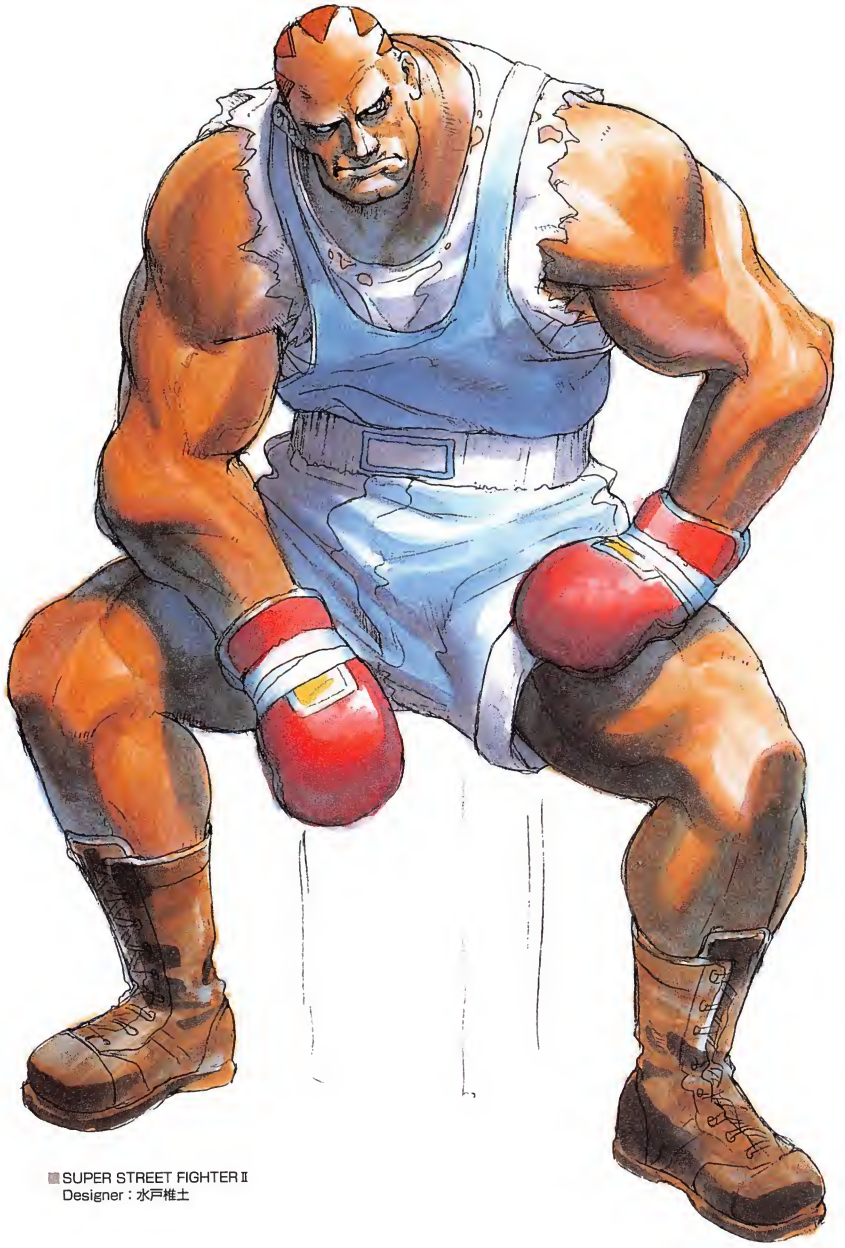
□登場作品

STREET FIGHTER Ⅱ ■ STREET FIGHTER Ⅱ DASH
STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO ■ SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X ■ STREET FIGHTER ZERO3

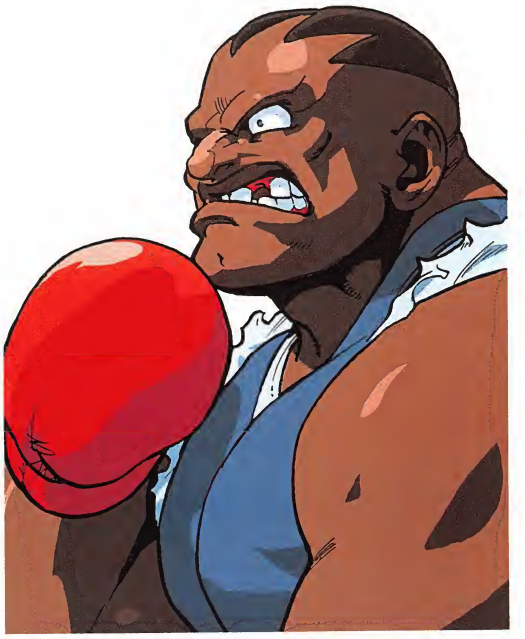
■SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X
Designer：イケノ

■SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：水戸椎士

■STREET FIGHTER Ⅱ　Designer：SENSEI



SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：水戸椎土



STREET FIGHTER ZERO3　Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：開発スタッフ

STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO
Designer：西村キヌ

STREET FIGHTER Ⅱ DASH
Designer：西村キヌ

STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：開発スタッフ

バルログ
BALROG

登場作品
STREET FIGHTER Ⅱ ■ STREET FIGHTER Ⅱ DASH
STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO ■ SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X ■ STREET FIGHTER ZERO3

■ SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X
Designer：イケノ

■ SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：水戸椎土

■ STREET FIGHTER Ⅱ　Designer：西村キヌ

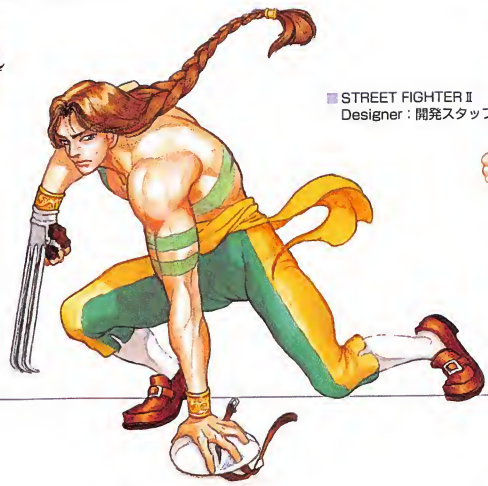
STREET FIGHTER II
Designer：開発スタッフ

STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER II
Designer：開発スタッフ

SUPER STREET FIGHTER II
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER II DASH TURBO
Designer：西村キヌ



STREET FIGHTER II DASH
Designer：西村キヌ

STREET FIGHTER II
Designer：開発スタッフ

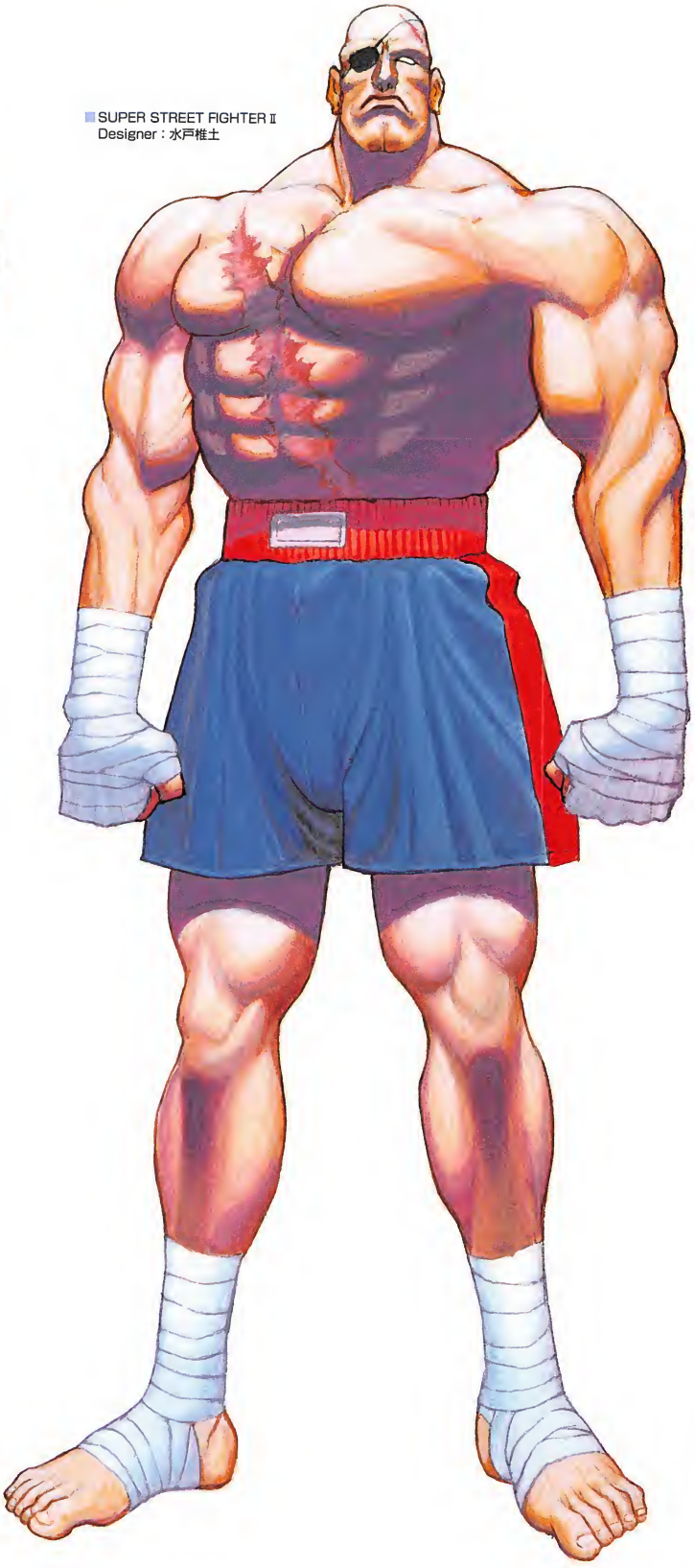
サガット

SAGAT

□登場作品

STREET FIGHTER Ⅱ ■ STREET FIGHTER Ⅱ DASH
STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO ■ SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X ■ STREET FIGHTER ZERO
STREET FIGHTER ZERO2 ■ STREET FIGHTER ZERO3

■SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X
Designer：イケノ



■SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：水戸椎土

■STREET FIGHTER Ⅱ　Designer：AKIMAN

STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎土
STREET FIGHTER ZERO2
Designer：えだやん
STREET FIGHTER ZERO2
Designer：水戸椎土
STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土
STREET FIGHTER II DASH TURBO
Designer：西村キヌ
STREET FIGHTER II
Designer：開発スタッフ
SUPER STREET FIGHTER II
Designer：水戸椎土
STREET FIGHTER II DASH
Designer：西村キヌ

VEGA ベガ

□登場作品
STREET FIGHTER Ⅱ ■ STREET FIGHTER Ⅱ DASH
STREET FIGHTER Ⅱ DASH TURBO ■ SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X ■ STREET FIGHTER ZERO
STREET FIGHTER ZERO2 ■ STREET FIGHTER ZERO3

■STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：開発スタッフ

■SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：水戸椎土

■STREET FIGHTER Ⅱ　Designer：SHOEI

■STREET FIGHTER ZERO2
Designer：えだやん

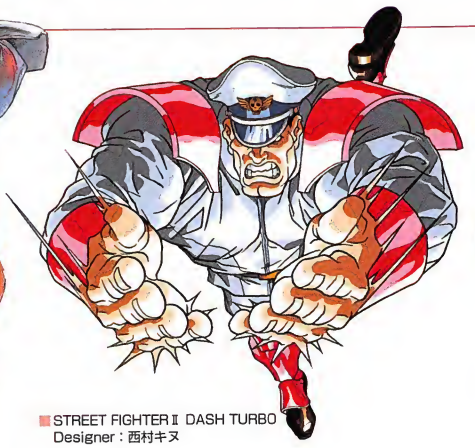
■STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎土

■STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎土

■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

■SUPER STREET FIGHTER II X　Designer：イケノ

■SUPER STREET FIGHTER II
Designer：水戸椎土



■STREET FIGHTER II DASH TURBO
Designer：西村キヌ

■STREET FIGHTER II DASH
Designer：西村キヌ

■STREET FIGHTER II
Designer：開発スタッフ

DEEJAY ディージェイ

登場作品
SUPER STREET FIGHTER II ■ SUPER STREET FIGHTER II X
STREET FIGHTER ZERO3

SUPER STREET FIGHTER II X
Designer：イケノ

SUPER STREET FIGHTER II
Designer：水戸椎土

SUPER STREET FIGHTER II
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

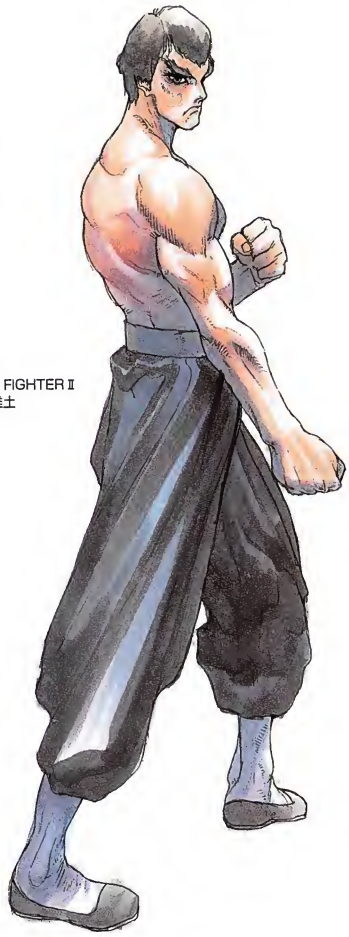
フェイロン

FEI-LONG

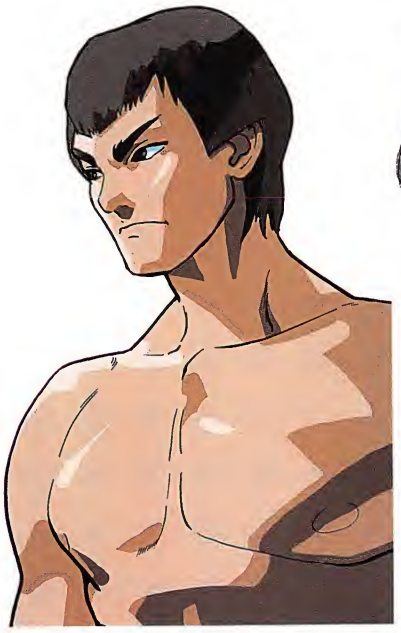
□登場作品
SUPER STREET FIGHTER Ⅱ ■ SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X
STREET FIGHTER ZERO3

■SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X
Designer：イケノ

■SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：水戸椎土



■SUPER STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：水戸椎土



■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

CAMMY キャミィ

登場作品
SUPER STREET FIGHTER II ▪ SUPER STREET FIGHTER II X
STREET FIGHTER ZERO3

SUPER STREET FIGHTER II
Designer：水戸椎土

SUPER STREET FIGHTER II X
Designer：イケノ

STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

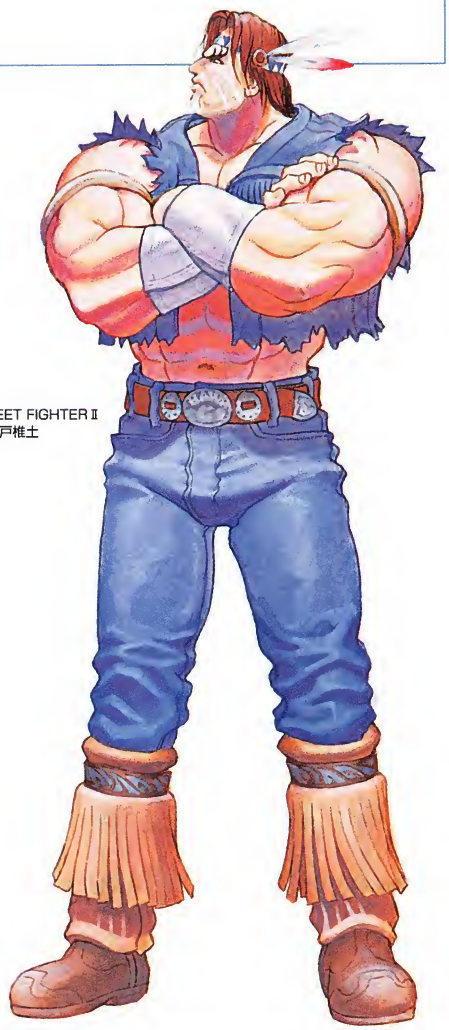
SUPER STREET FIGHTER II
Designer：水戸椎土

サンダー・ホーク

T.HAWK

登場作品
SUPER STREET FIGHTER II ■ SUPER STREET FIGHTER II X
STREET FIGHTER ZERO3

■SUPER STREET FIGHTER II
Designer：水戸椎土



■SUPER STREET FIGHTER II
Designer：水戸椎土

■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

■SUPER STREET FIGHTER II X
Designer：イケノ

豪鬼 GOUKI

□登場作品
SUPER STREET FIGHTER II X ■ STREET FIGHTER ZERO
STREET FIGHTER ZERO2 ■ STREET FIGHTER ZERO3
STREET FIGHTER III 2nd IMPACT ■ STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

■STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
Designer：水戸椎土

■SUPER STREET FIGHTER II X
Designer：水戸椎土

■STREET FIGHTER III 3rd STRIKE
Designer：イケノ

■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

■STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎土

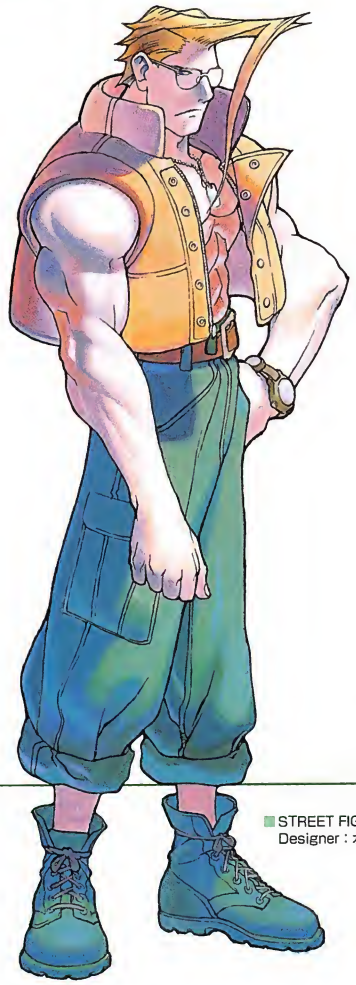
■SUPER STREET FIGHTER II X
Designer：イケノ

■STREET FIGHTER ZERO2
Designer：えだやん

■STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎土

ナッシュ
NASH

□登場作品
STREET FIGHTER ZERO
STREET FIGHTER ZERO2
STREET FIGHTER ZERO3

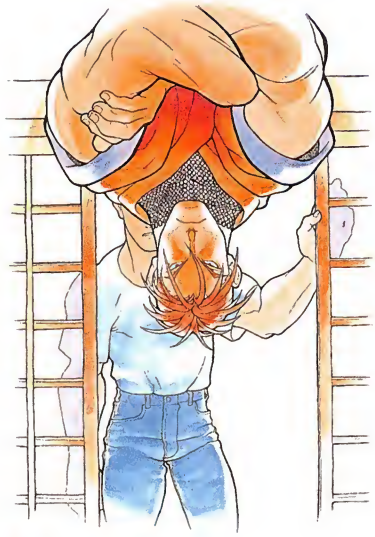


■STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎士

■STREET FIGHTER ZERO2
Designer：えだやん

■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎士

■STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎士



■STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎士

■STREET FIGHTER ZERO2
Designer：えだやん

■STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎士

■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎士

ガイ
GUY

□登場作品
STREET FIGHTER ZERO
STREET FIGHTER ZERO2
STREET FIGHTER ZERO3

BIRDIE バーディー

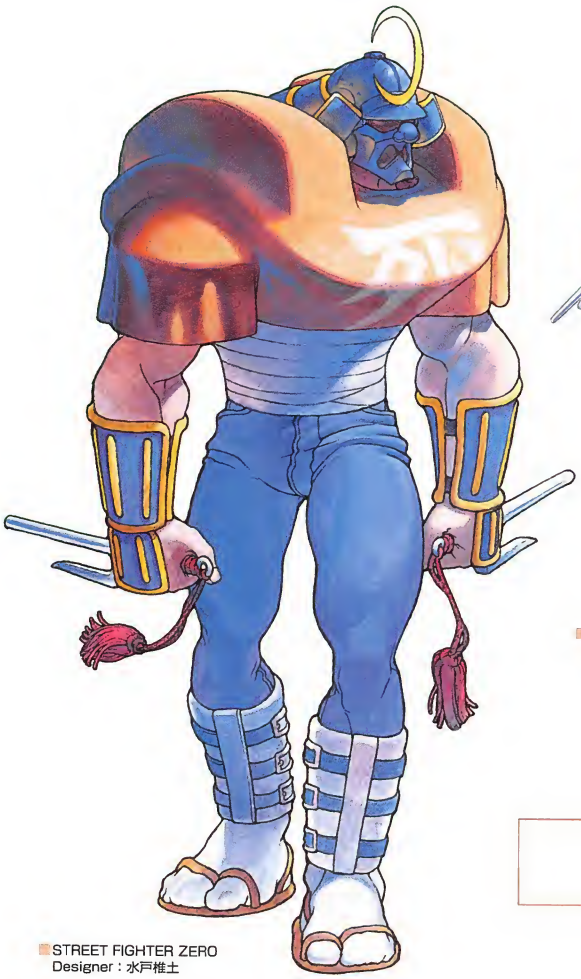
□登場作品
STREET FIGHTER ZERO
STREET FIGHTER ZERO2
STREET FIGHTER ZERO3

■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

■STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎土

■STREET FIGHTER ZERO2
Designer：えだやん

■STREET FIGHTER ZERO　Designer：水戸椎土



■STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎土

■STREET FIGHTER ZERO2
Designer：えだやん

■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

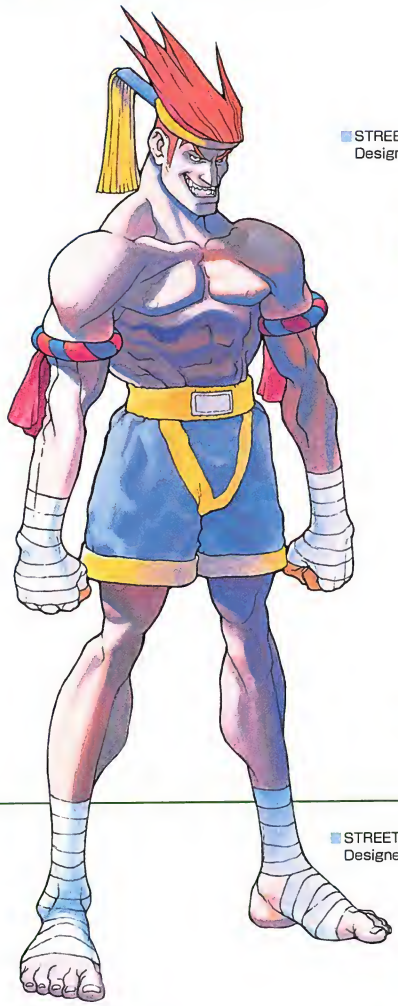
■STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎土

SODOM ソドム

□登場作品
STREET FIGHTER ZERO
STREET FIGHTER ZERO2
STREET FIGHTER ZERO3

アドン ADON

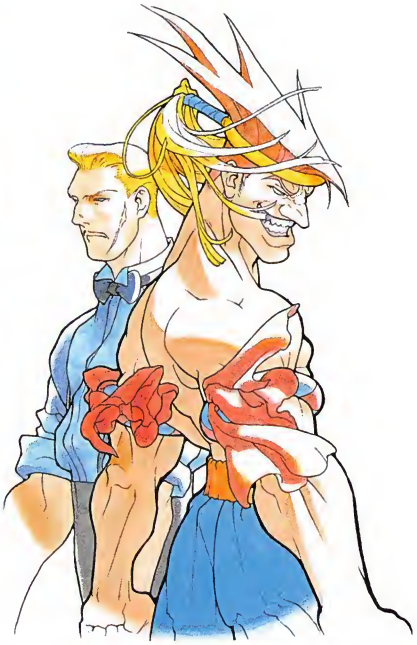
登場作品
STREET FIGHTER ZERO
STREET FIGHTER ZERO2
STREET FIGHTER ZERO3



STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO2
Designer：えだやん

STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土



STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎土

ローズ ROSE

登場作品
STREET FIGHTER ZERO
STREET FIGHTER ZERO2
STREET FIGHTER ZERO3

STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎土

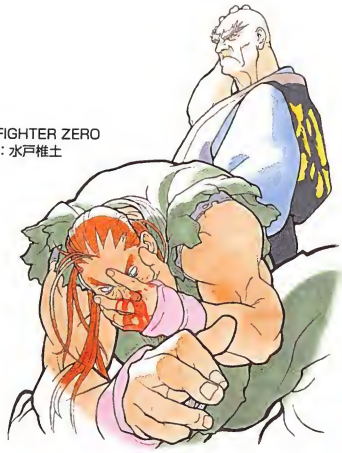
STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO2
Designer：えだやん

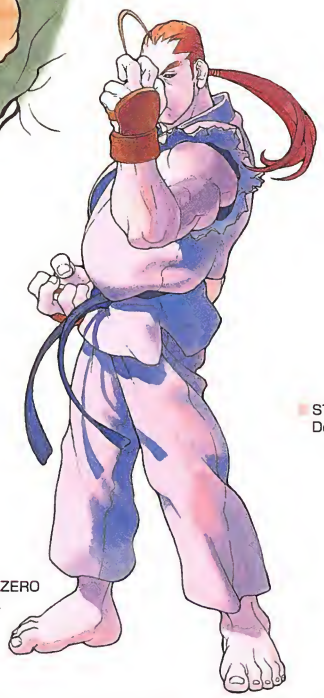
DAN ダン

登場作品
STREET FIGHTER ZERO
STREET FIGHTER ZERO2
STREET FIGHTER ZERO3

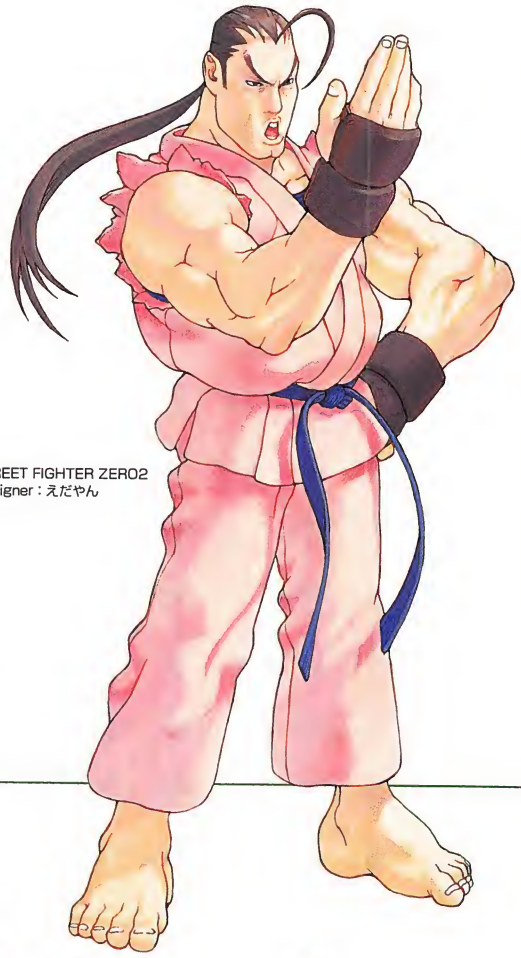


STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土



STREET FIGHTER ZERO
Designer：水戸椎土



STREET FIGHTER ZERO2
Designer：えだやん

ROLENTO ロレント

登場作品
STREET FIGHTER ZERO2
STREET FIGHTER ZERO3

STREET FIGHTER ZERO2
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO2
Designer：開発スタッフ

さくら

SAKURA

□登場作品
STREET FIGHTER ZERO2
STREET FIGHTER ZERO3

■STREET FIGHTER ZERO2
Designer：水戸椎土

■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

■STREET FIGHTER ZERO2
Designer：イケノ

■STREET FIGHTER ZERO2
Designer：開発スタッフ

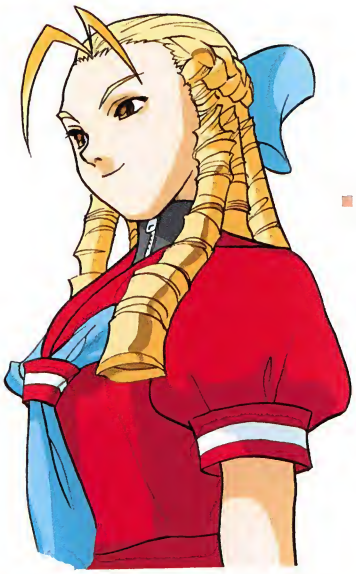
■STREET FIGHTER ZERO2
Designer：イケノ

■STREET FIGHTER ZERO2
Designer：イケノ

コーディー
CODY
□登場作品
STREET FIGHTER ZERO3
■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土
■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土
■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土
元
GEN
□登場作品
STREET FIGHTER ZERO2
STREET FIGHTER ZERO3
■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土
■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土
■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土
■STREET FIGHTER ZERO2
Designer：水戸椎土
ユーリ&ユーニ
JURI&JUNI
□登場作品
STREET FIGHTER ZERO3
■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土
■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土
■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土
■STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

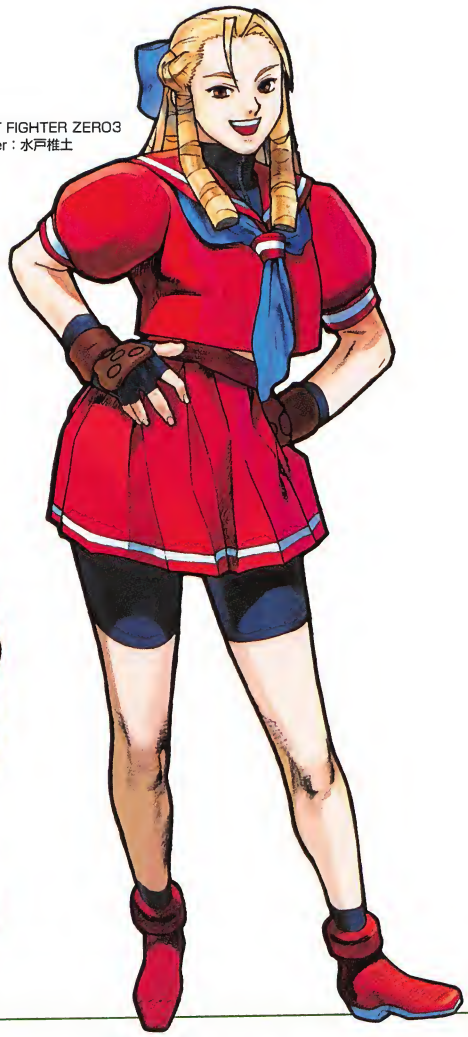
K かりん
ARIN

登場作品
STREET FIGHTER ZERO3



STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

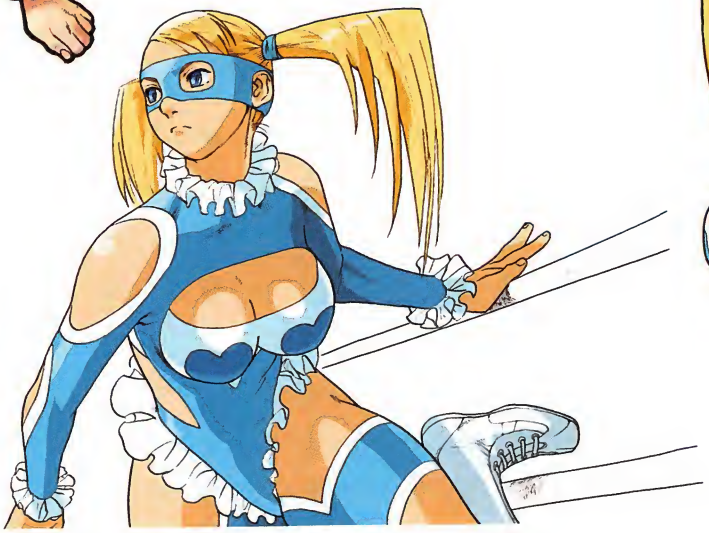


STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

R レインボー・ミカ
.MIKA

登場作品
STREET FIGHTER ZERO3

STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土



STREET FIGHTER ZERO3　Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO3
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER Ⅲ　Designer：西村キヌ

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

アレックス ALEX

□登場作品
STREET FIGHTER Ⅲ
STREET FIGHTER Ⅲ 2nd IMPACT
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

STREET FIGHTER Ⅲ
Designer：AKIMAN

STREET FIGHTER Ⅲ
Designer：西村キヌ

STREET FIGHTER Ⅲ
Designer：西村キヌ

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE　Designer：イケノ

STREET FIGHTER Ⅲ
Designer：西村キヌ

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE　Designer：イケノ

STREET FIGHTER Ⅲ
Designer：AKIMAN

ダッドリー DUDLEY

□登場作品
STREET FIGHTER Ⅲ
STREET FIGHTER Ⅲ 2nd IMPACT
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

YUN ユン

□登場作品
STREET FIGHTER Ⅲ
STREET FIGHTER Ⅲ 2nd IMPACT
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

■STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：AKIMAN

■STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

■STREET FIGHTER Ⅲ
Designer：西村キヌ

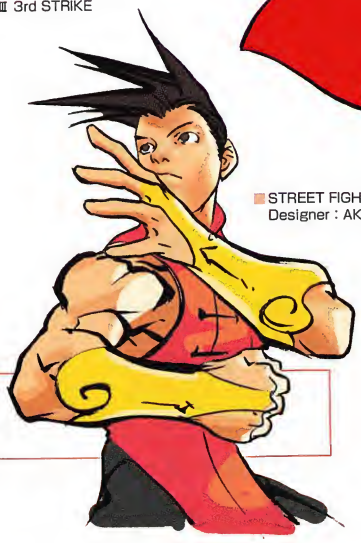
■STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

■STREET FIGHTER Ⅲ　Designer：西村キヌ

■STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

■STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

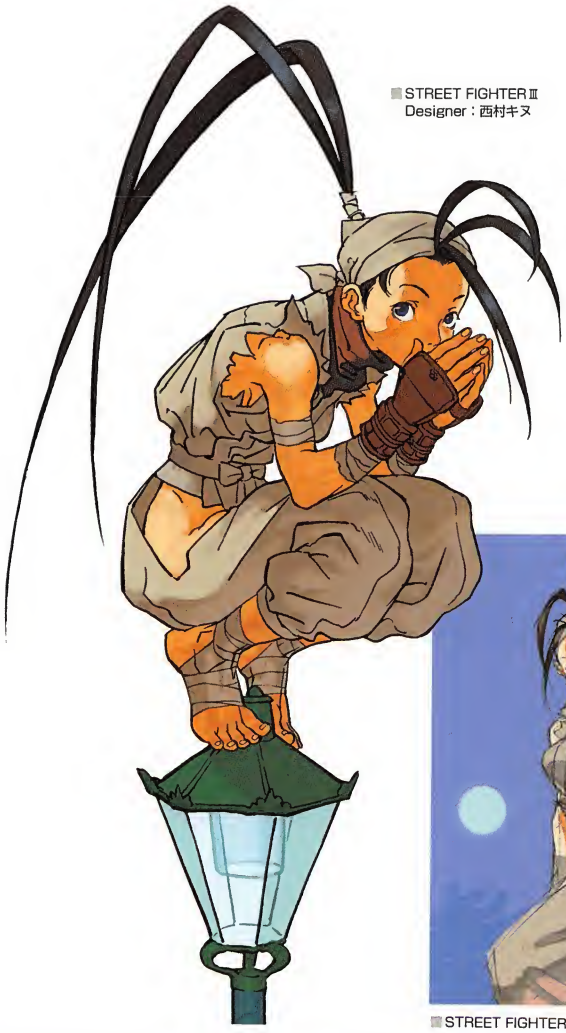
■STREET FIGHTER Ⅲ
Designer：西村キヌ



■STREET FIGHTER Ⅲ
Designer：AKIMAN

YANG ヤン

□登場作品
STREET FIGHTER Ⅲ
STREET FIGHTER Ⅲ 2nd IMPACT
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE



STREET FIGHTERⅢ
Designer：西村キヌ

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

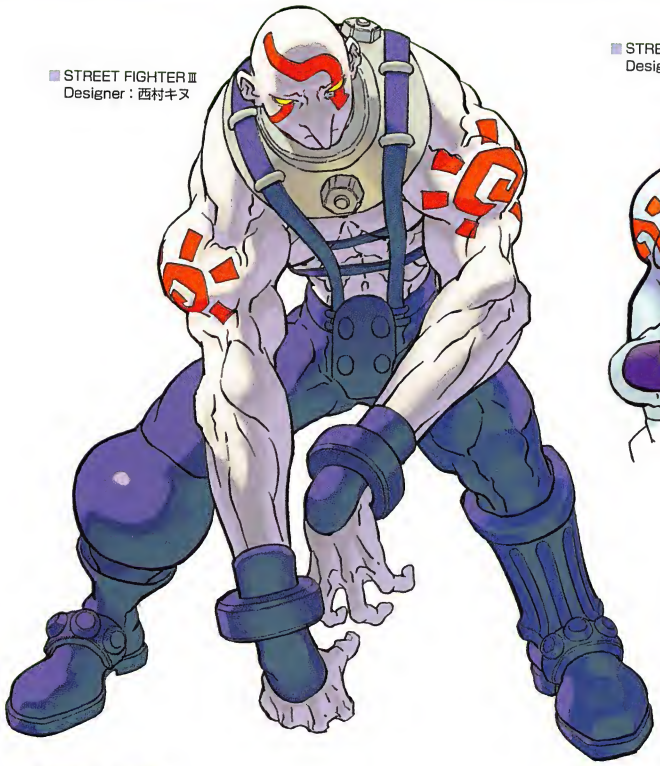
いぶき
BUKI

登場作品
STREET FIGHTERⅢ
STREET FIGHTERⅢ 2nd IMPACT
STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE

STREET FIGHTERⅢ　Designer：西村キヌ

STREET FIGHTERⅢ
Designer：AKIMAN

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE
Designer：イケノ



STREET FIGHTERⅢ
Designer：西村キヌ

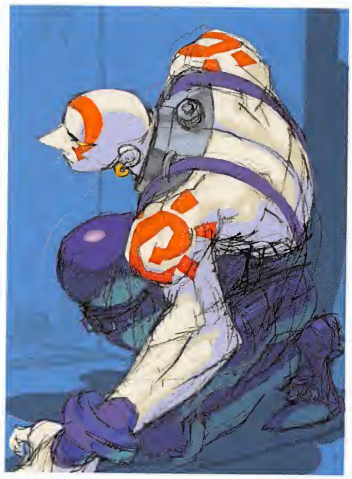
STREET FIGHTERⅢ
Designer：AKIMAN

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

ネクロ
NECRO

登場作品
STREET FIGHTERⅢ
STREET FIGHTERⅢ 2nd IMPACT
STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE
Designer：イケノ



STREET FIGHTERⅢ　Designer：西村キヌ

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

SEAN ショーン

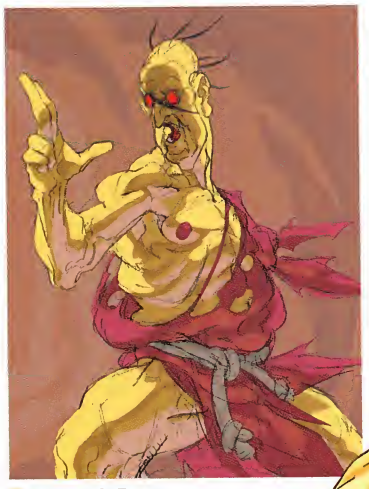
登場作品
STREET FIGHTER Ⅲ
STREET FIGHTER Ⅲ 2nd IMPACT
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

STREET FIGHTER Ⅲ
Designer：AKIMAN

STREET FIGHTER Ⅲ
Designer：西村キヌ

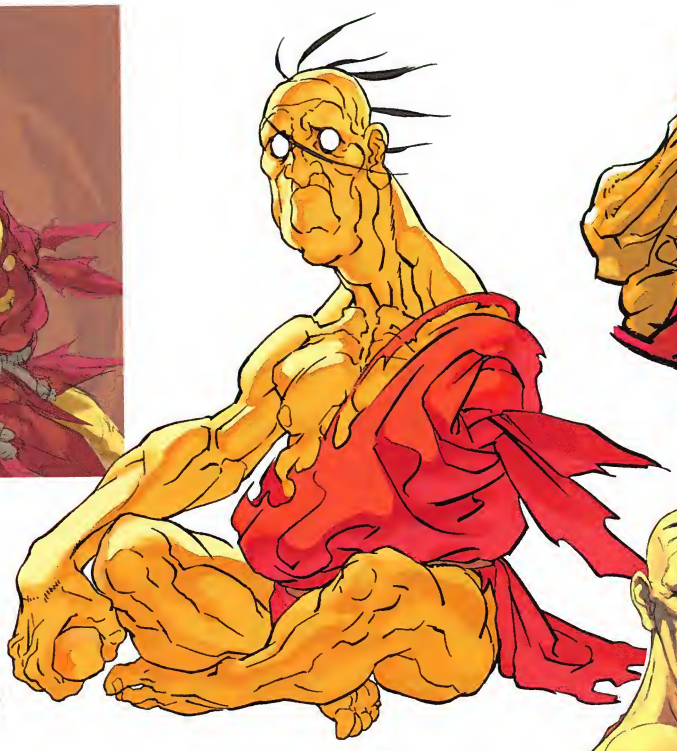
STREET FIGHTER Ⅲ　Designer：西村キヌ

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ



STREET FIGHTER Ⅲ
Designer：西村キヌ

STREET FIGHTER Ⅲ
Designer：AKIMAN



STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

STREET FIGHTER Ⅲ　Designer：西村キヌ

ORO オロ

登場作品
STREET FIGHTER Ⅲ
STREET FIGHTER Ⅲ 2nd IMPACT
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

エレナ

ELENA

□登場作品
STREET FIGHTER Ⅲ
STREET FIGHTER Ⅲ 2nd IMPACT
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

■STREET FIGHTER Ⅲ
Designer：西村キヌ

■STREET FIGHTER Ⅱ
Designer：AKIMAN

■STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

■STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

■STREET FIGHTER Ⅲ　Designer：西村キヌ

■STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

■STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

まこと

MAKOTO

登場作品
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

HUGO ヒューゴー

□登場作品
STREET FIGHTER Ⅲ 2nd IMPACT
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

■STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

■STREET FIGHTER Ⅲ 2nd IMPACT
Designer：イケノ

■STREET FIGHTER Ⅲ 2nd IMPACT
Designer：イケノ

■STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

URIEN ユリアン

□登場作品
STREET FIGHTER Ⅲ 2nd IMPACT
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

■STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

■STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

TWELVE トゥエルヴ

■登場作品
STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

Q

Q

登場作品
STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

REMY

レミー

登場作品
STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

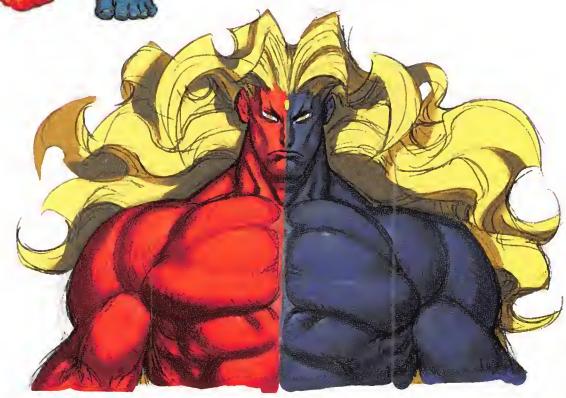
GILL

ギル

登場作品
STREET FIGHTERⅢ
STREET FIGHTERⅢ 2nd IMPACT
STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE
Designer：西村キヌ

STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE
Designer：イケノ



STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE
Designer：イケノ

SUPER STREET FIGHTER IIX REVIVAL［キャラクターイラスト］
Designer：えだやん

■リュウ

■烈

■ジョー

■李

■マイク

■ケン

■激

■元

■バーディー

■アドン

■イーグル

■サガット

STREET FIGHTER［イメージイラスト］
Designer：水戸椎土

■イーグル

■烈

■ジョー

■マイク

■激

■リュウ

■李

■バーディー

■元

■アドン

■サガット

■ケン

STREET FIGHTER［販促用イラスト］
Designer：開発スタッフ

STREET FIGHTER
ETERNAL
CHALLENGE

SPECIAL Illustration Gallery:02

ここでは「SPECIAL Illustration Gallery:01」に続き、各種媒体に掲載された特別イラストの数々を掲載する。あまり見る機会がない貴重なイラストを多く収録したので、新鮮な驚きがあるだろう。

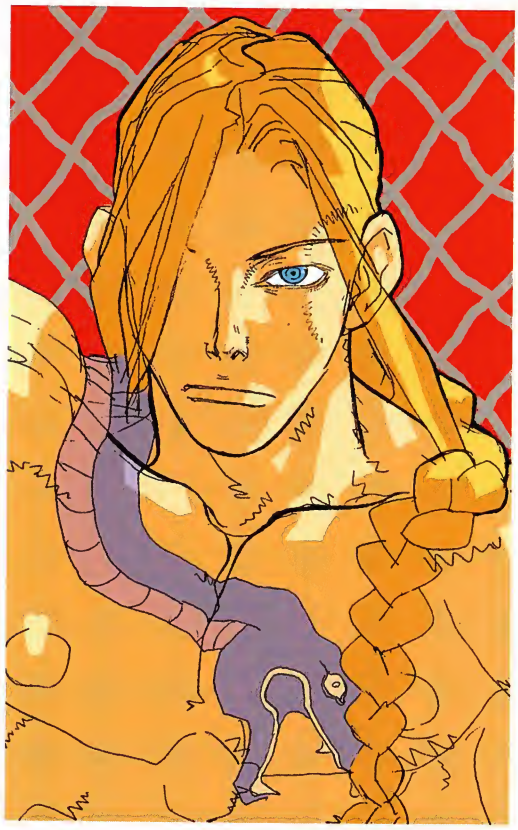
STREET FIGHTER ZERO2［ムック用イラスト］
Designer：えだやん

STREET FIGHTER ZERO2［ムック用イラスト］
Designer：前田縞

STREET FIGHTER II［色紙用イラスト］
Designer : AKIMAN

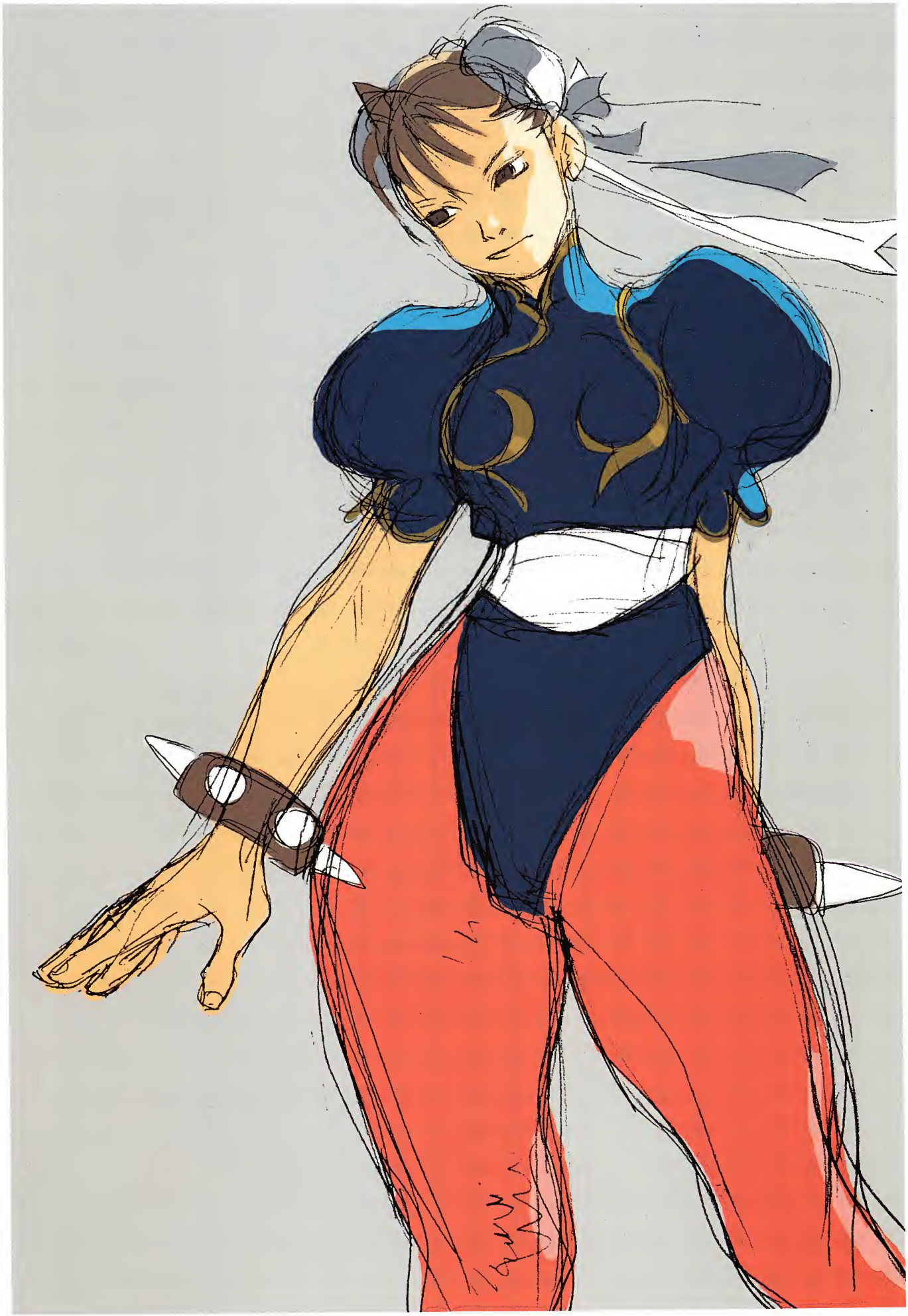
STREET FIGHTERⅢ 3rd STRIKE［シークレットファイル用イラスト］
Designer : HARUMARU

STREET FIGHTER ZERO2［シークレットファイル用イラスト］
Designer：水戸椎土



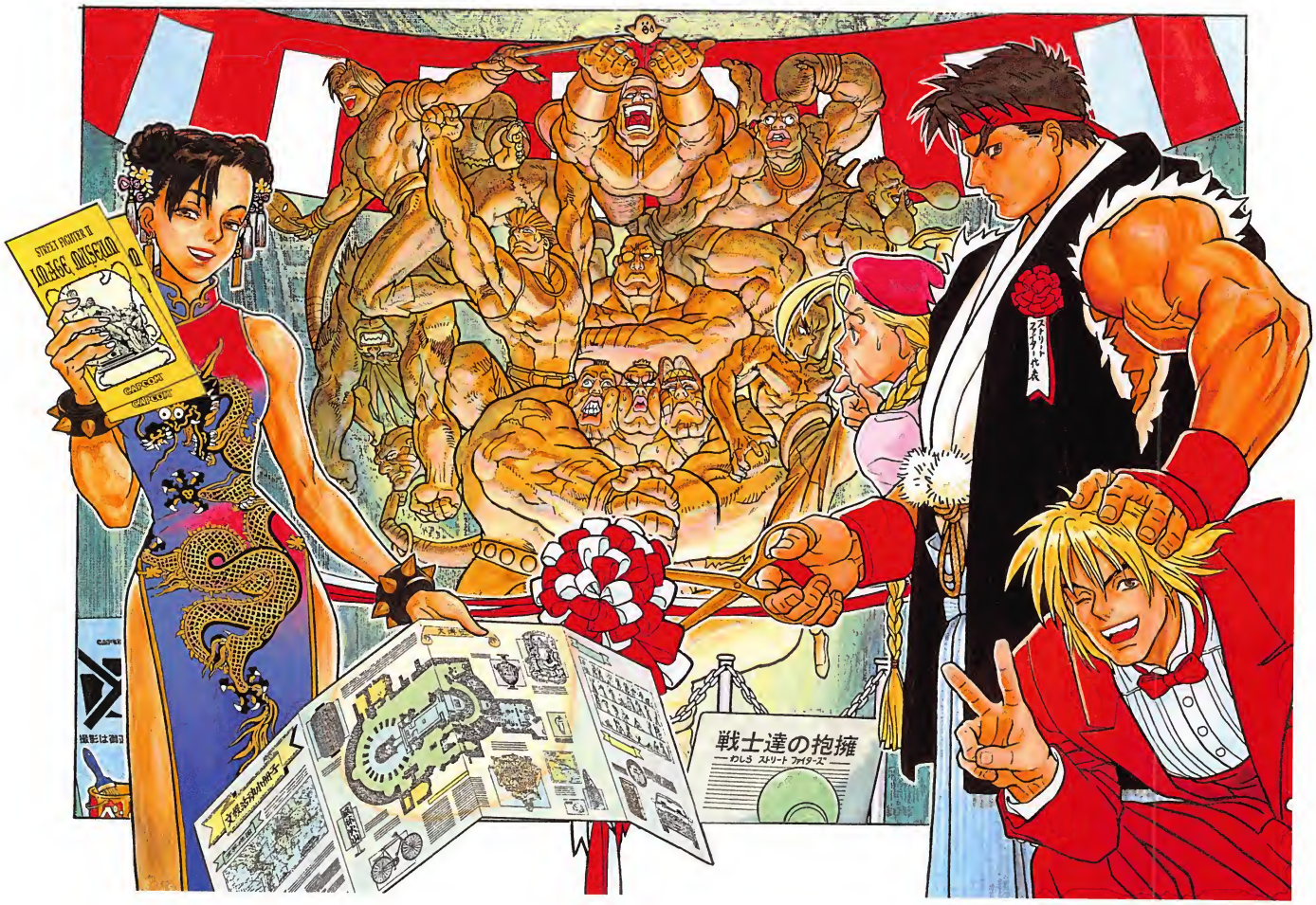
ホームページ用イラスト
Designer：AKIMAN

ホームページ用イラスト
Designer：AKIMAN



ホームページ用イラスト
Designer : AKIMAN

原画展描き下し
Designer：西村キヌ



原画展描き下し
Designer：西村キヌ

SUPER SCHOOL FIGHTER II X

CAPCOM

カレンダー用イラスト
Designer：西村キヌ

STREET FIGHTER ZERO2 ALPHA［イメージイラスト］
Designer：開発スタッフ

雑誌用ハガキイラスト
Designer：開発スタッフ

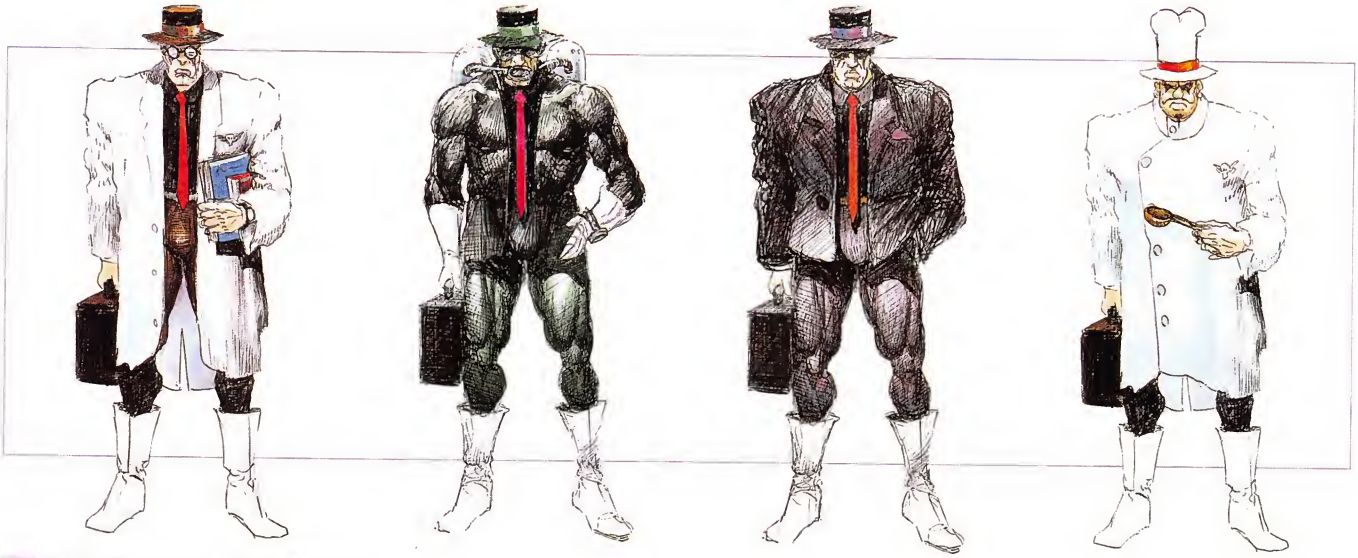
STREET FIGHTER II ［ムック付録ポスター］
Designer : AKIMAN

STREET FIGHTER II
［ムック付録ポスター］
Designer : AKIMAN

STREET FIGHTER II ［ムック付録ポスター］
Designer : SHOEI

STREET FIGHTER II ［ムック付録ポスター］
Designer : AKIMAN

STREET FIGHTER II
［ムック付録ポスター］
Designer : AKIMAN



STREET FIGHTER II ［ムック付録ポスター］
Designer : AKIMAN

STREET FIGHTER ZERO［ビデオパッケージ用イラスト］
Designer：水戸椎土

STREET FIGHTER ZERO2 ALPHA
［遊び方説明書用イラスト］
Designer：イケノ

STREET FIGHTER ZERO2 ALPHA
［遊び方説明書用イラスト］
Designer：イケノ

STREET FIGHTER ZERO2 ALPHA［イメージイラスト］
Designer：開発スタッフ

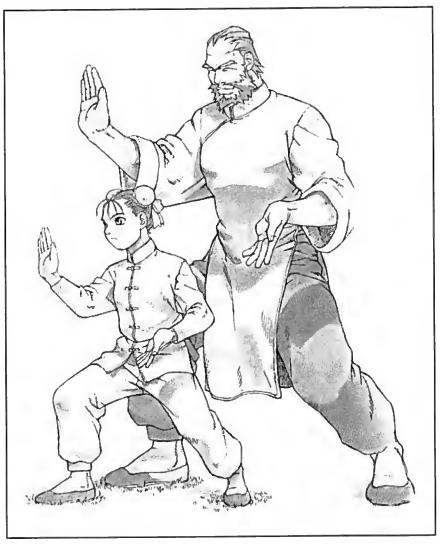
STREET FIGHTERⅡ［ムック付録ポスター］
Designer：AKIMAN

STREET FIGHTER ZERO2 ALPHA［イメージイラスト］
Designer：開発スタッフ

雑誌用コラムカット
Designer：西村キヌ

雑誌用コラムカット
Designer：西村キヌ

雑誌用コラムカット
Designer：西村キヌ



ノベライズ さし絵
Designer：えだやん

漫画 STREET FIGHTER ZERO
単行本用記念イラスト

漫画 STREET FIGHTER II
単行本用記念イラスト

漫画 STREET FIGHTER ZERO
単行本用記念イラスト

漫画 STREET FIGHTER ZERO
単行本用記念イラスト

ゲーム大会限定Tシャツ用イラスト]
Designer：イケノ

STREET FIGHTERⅡ［ムック用イラスト］
Designer：開発スタッフ

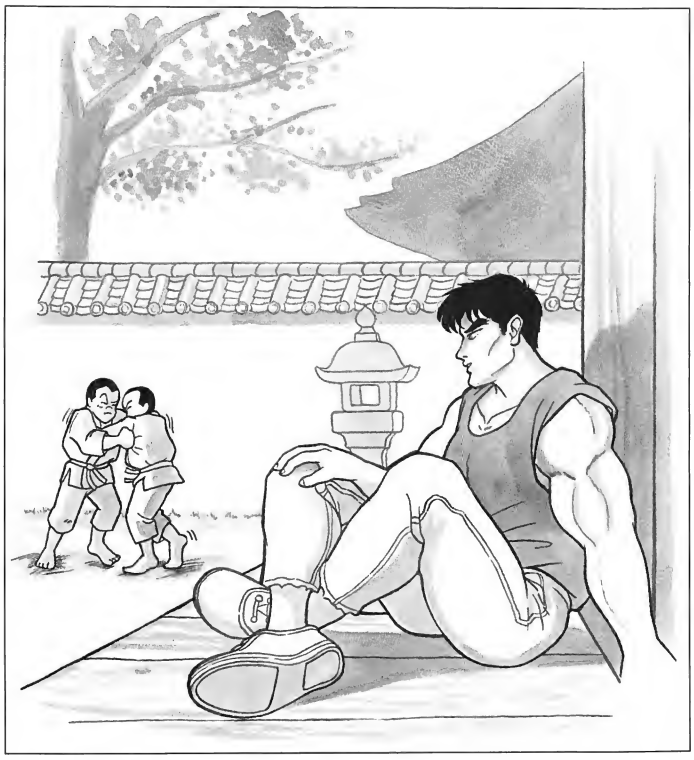
STREET FIGHTERⅡ［ムック用イラスト］
Designer：開発スタッフ

STREET FIGHTERⅡ［ムック用イラスト］
Designer：開発スタッフ

STREET FIGHTERⅡ［ムック用イラスト］
Designer：開発スタッフ

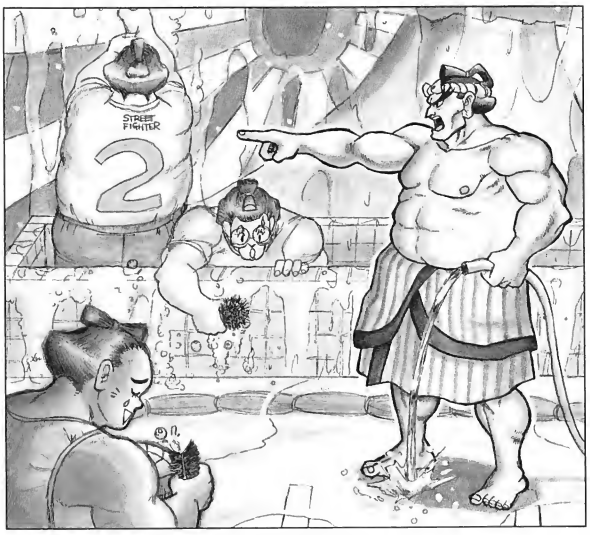
STREET FIGHTERⅡ［ムック用イラスト］
Designer：開発スタッフ

STREET FIGHTERⅡ［ムック用イラスト］
Designer：開発スタッフ



STREET FIGHTERⅡ［ムック用イラスト］
Designer：SHOEI

STREET FIGHTERⅡ［ムック用イラスト］
Designer：SHOEI



STREET FIGHTERⅡ［ムック用イラスト］
Designer：開発スタッフ

STREET FIGHTERⅡ［ムック用イラスト］
Designer：AKIMAN

STREET FIGHTERⅡ［ムック用イラスト］
Designer：AKIMAN

STREET FIGHTERⅡ［ムック用イラスト］
Designer：開発スタッフ

SUPER STREET FIGHTER II X
[イメージイラスト]
Designer：水戸椎士

SUPER STREET FIGHTER II X［イメージイラスト］
Designer：西村キヌ

SUPER STREET FIGHTER II X［ポスター用線画］
Designer：西村キヌ＋水戸椎士

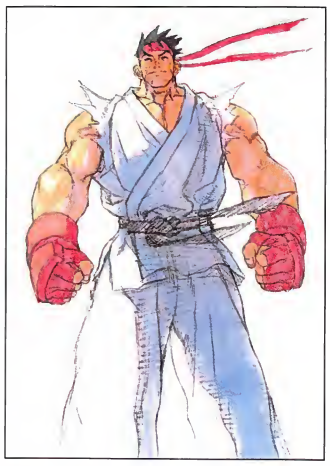
STREET FIGHTER
ETERNAL
CHALLENGE

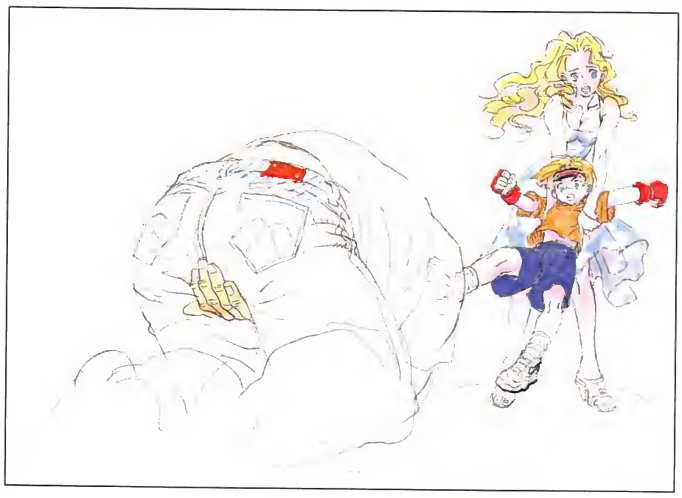
Setting DATA & Rough Sketch Gallery

ゲーム内で使われるデモ用ラフや、キャラクター作りの元となる設定画など、ゲームでもっとも原点となるラフスケッチや設定画をここでは収録している。

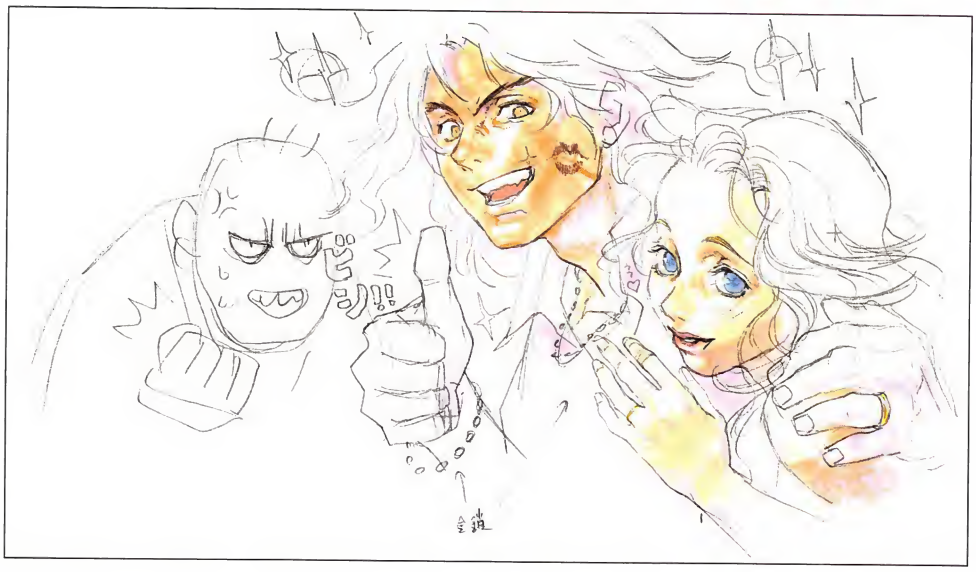
STREET FIGHTERⅢ
[勝利ポーズ・エンディングイメージイラスト]
Designer：西村キヌ

リュウ





ケン



いぶき

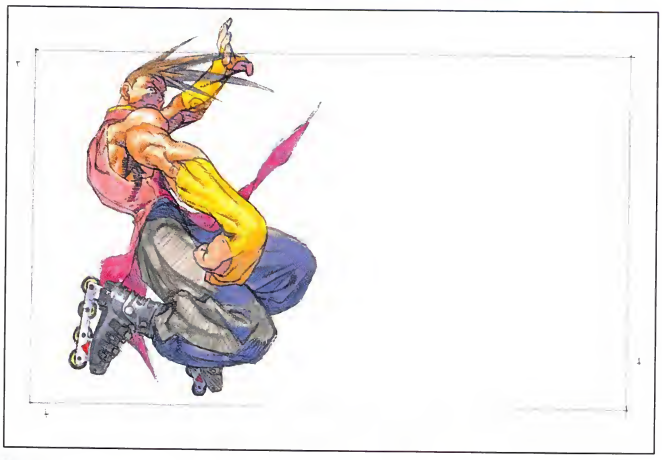
エレナ

オロ

□ダッドリー

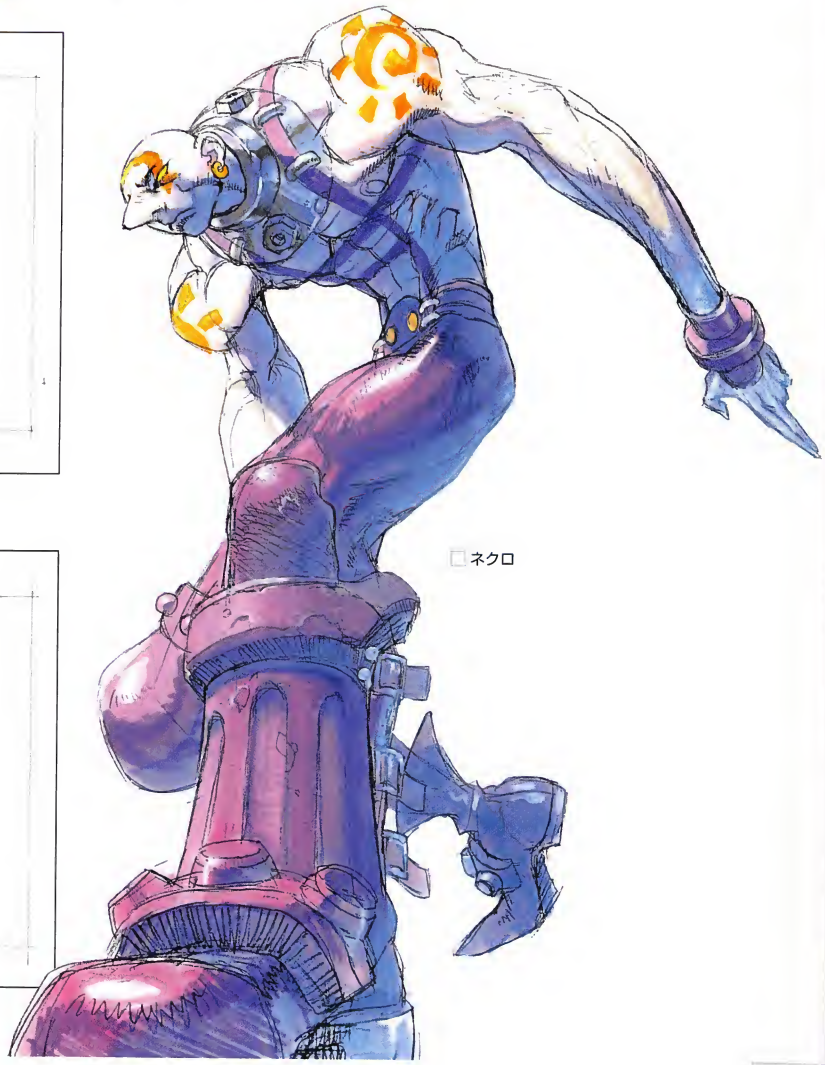
□アレックス

□ショーン



□ヤン

□ユン



□ネクロ

STREET FIGHTERⅢ
[敗戦ポーズラフ]
Designer：西村キヌ

リュウ

アレックス

ユン

エレナ

ヤン

ネクロ

ケン

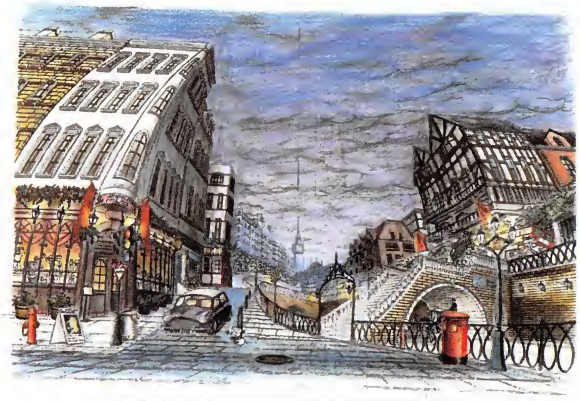
ダッドリー

いぶき

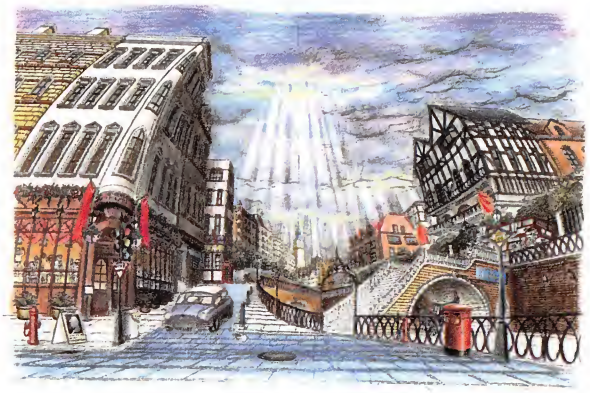
ショーン

STREET FIGHTER Ⅲ 背景ステージ イメージイラスト

■Designer：開発スタッフ

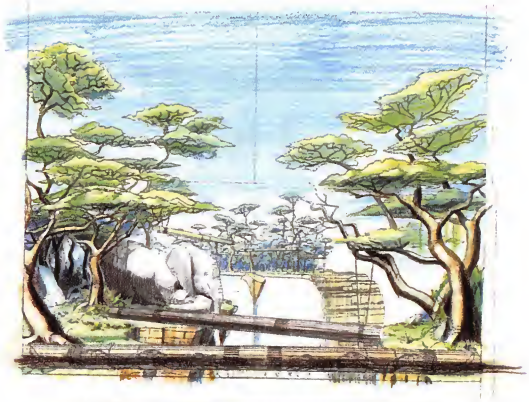


ダッドリーステージ1

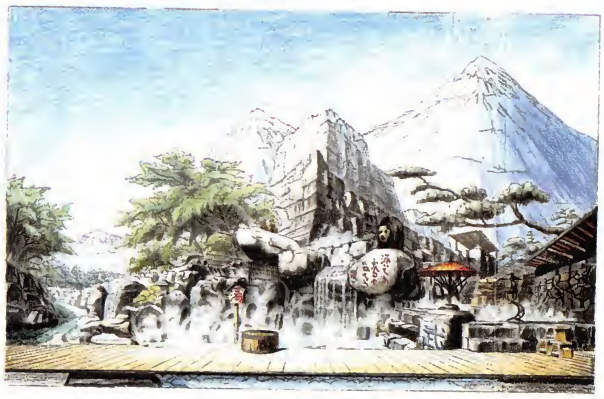


ダッドリーステージ2

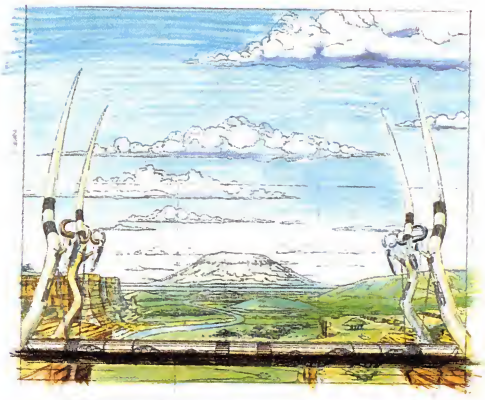
リュウ&ケンステージ1



エレナステージ1

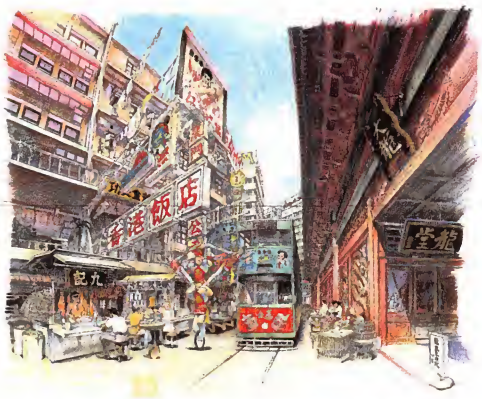


リュウ&ケンステージ2



エレナステージ2

アレックスステージ



ユン&ヤンステージ3

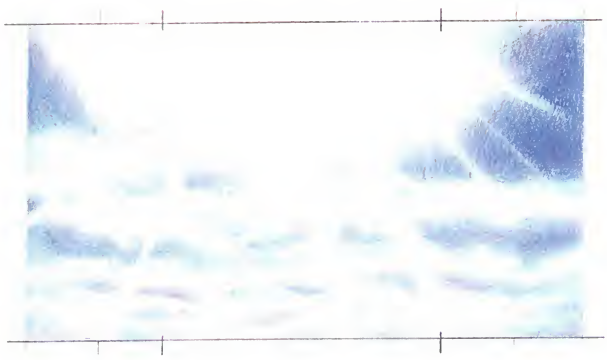
ショーンステージ

いぶきステージ

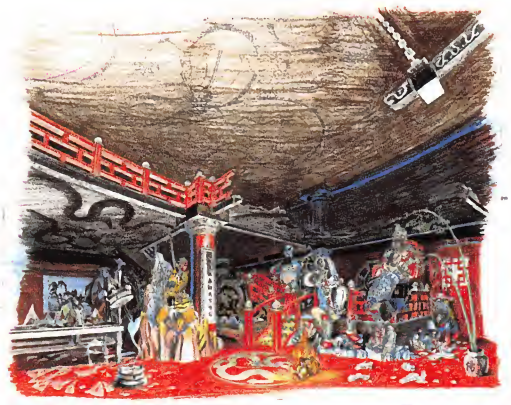
ネクロステージ

オロステージ

ユン&ヤンステージ1



勝敗シーン背景



ユン&ヤンステージ2

エレナ［イメージイラスト］
Designer：西村キヌ

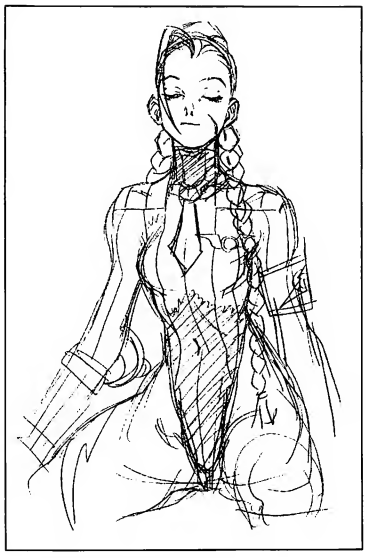
ケン［イメージイラスト］
Designer：西村キヌ

ネクロ［イメージイラスト］
Designer：西村キヌ

ユン・ヤン
［イメージイラスト］
Designer：西村キヌ

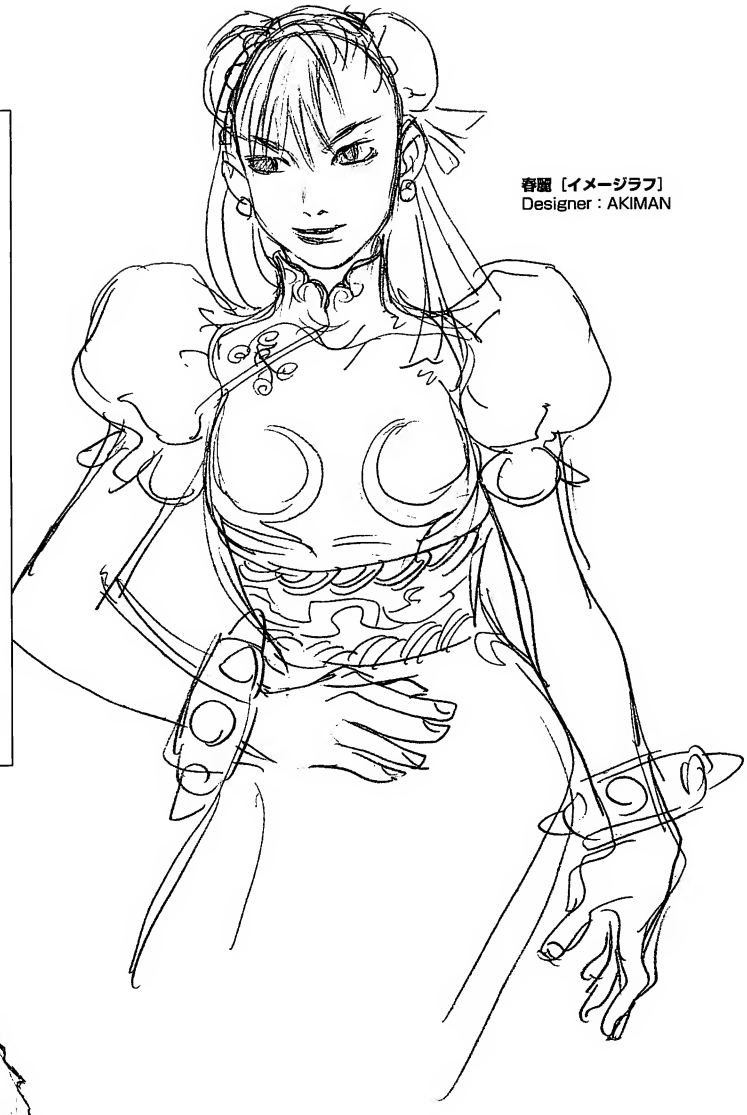
ヤン［イメージイラスト］
Designer：西村キヌ

いぶき［イメージイラスト］
Designer：西村キヌ



キャミィ［イメージラフ］
Designer：AKIMAN

キャミィ［イメージラフ］
Designer：水戸椎土



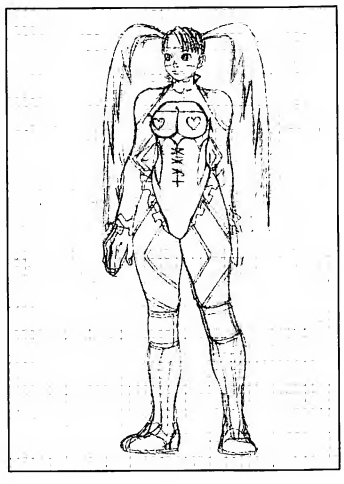
春麗［イメージラフ］
Designer：AKIMAN

剛拳［設定ラフ］
Designer：水戸椎土

SUPER STREET FIGHTER II
［オープニング用ラフ］
Designer：AKIMAN

STREET FIGHTER II［イメージラフ］
Designer：AKIMAN

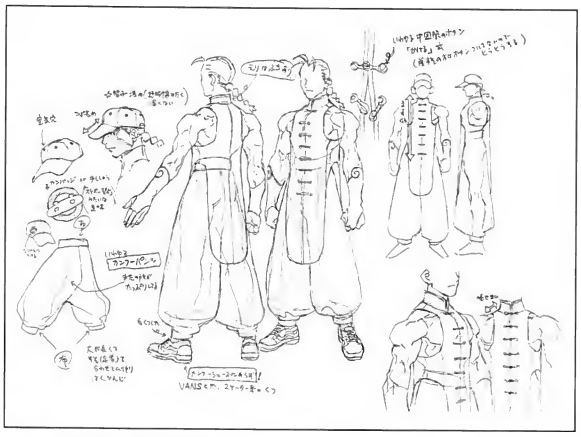
R・ミカ［イメージラフ］
Designer：AKIMAN



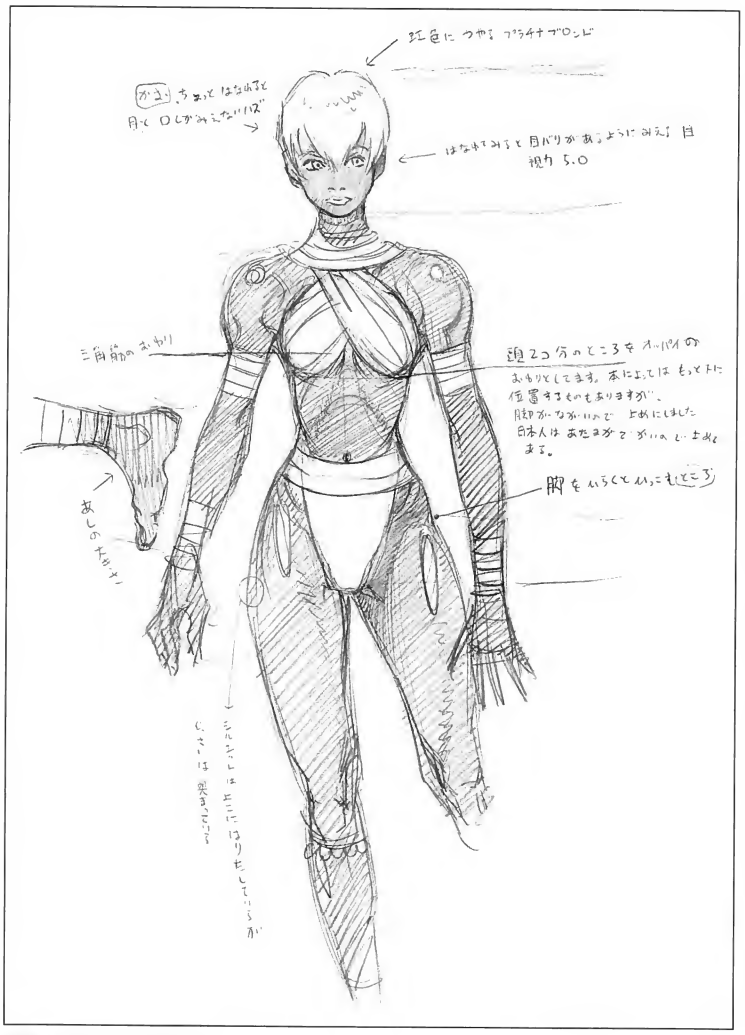
リュウ［イメージラフ］
Designer : AKIMAN

リュウ［イメージラフ］
Designer : AKIMAN

ユン・ヤン［イメージラフ］
Designer : 西村キヌ



ユン・ヤン［イメージラフ］
Designer : 西村キヌ



エレナ［イメージラフ］
Designer : AKIMAN

いぶき［イメージラフ］
Designer：AKIMAN

春麗［イメージラフ］
Designer：AKIMAN

さくら［イメージラフ］
Designer：AKIMAN

エレナ［イメージラフ］
Designer：西村キヌ

CAPCOM DESIGN TEAM
インタビュー

デザインチームの語るストリートファイターシリーズとは？

SHOEI
デザイン部 部長

西村キヌ
デザイン部 デザイナー

イケノ
デザイン部 デザイナー

『ストリートファイター』との出会い

――最初に皆さんがどのような形で『ストリートファイター』シリーズに携わってきたのかを、お聞きしたいと思います。

SHOEI：『ストリートファイターⅡ』からです。開発チームの中に、キャラクターごとに担当者がいて、そのチームの中で僕の担当はリュウとケンでした。リュウの必殺技やダメージなんかの、皆さんがよく知っているゲーム中での色々なパターンを担当していました。

――SHOEIさんは一番初期からタッチしていたわけですね。

SHOEI：はい。それから『ストⅡ』が終わって別のチームに入るのですが、『ストⅡ』の人気が出始めたので、『ストⅡ』の仕事も平行してやりました。

――『ストⅡ』人気はどんどん上がっていきましたよね。

SHOEI：そうですね。当時、『ストⅡ』以外にも他のゲームの販促イラストやデザインなども担当していたんですが、『ストⅡ』の人気が高まるにつれて、関連のイラストやデザインなどの発注が増えてきて大変でした。当時販促デザインの仕事は僕だけでしたから、『ストⅡ』から離れられなかったですね。

――なるほど。それからずっと『ストⅡ』なんですか。

SHOEI：「これじゃ手が足りない」ってことで、上司に「絵が描ける人が欲しい」と話をして、新入社員だった彼女（西村キヌ氏）を指名したんです。

西村：光栄ですね（笑）。いや冗談とかでなく。

――そこから『ストⅡ』を始めとするデザイン軍団、デザイン室が本格的に動き始めたのですね。それでは西村さんの『ストリートファイター』シリーズとの出会いは？

西村：シリーズでは『ダッシュ』のイラストが最初の仕事になりますね。そのあと『スパⅡ』のセレクト画面を何人か描いたかな。販促イラストでは『ターボ』も『ダッシュ』もやっていました。ゲームに直接関わったのは『スパⅡ』のキャラクターセレクト画面のバルログとブランカかな。デモ画面などに関わるのは、『ストⅢ』になってからですね。続けて『ストⅢ2nd』の追加デモを担当して、『ストⅢ3rd』になると今度はイケノくんにバトンタッチしました。

――イケノさんは『ストⅢ』からなのですか？

イケノ：携わったのは『スパⅡ』が発売された後くらいですね。『ストⅡ』シリーズはゲーム人気もさることながら、イラストにも人気がありまして。『スパⅡX』くらいから販促イラストや、メインではない部分のイラストを描いていましたね。

描き手としての苦悩

――ゲーム中のキャラを色々なシチュエーションでイラストに起こされていますが、イラストに起こすときの苦労話を教えてください。

西村：『ストⅡ』のキャラのイラストについてクレームが来たことがあったんです。「毎回イラストごとにキャラの顔やコスチュームの細部が違うのは何故か」とね。「絵のタッチを統一しろ」とも。ライセンス（ビジネス）するときにやりにくいという理由からですが。

――なるほど。デザインの統一ですか。

西村：もともと『ストⅡ』のキャラデザイン自体、ゲームの中で最大限に機能するように作られていますから、かなり記号的なものなんです。春麗は中国娘だから、お団子ヘアにチャイナドレスっぽいスリット入りコスチューム。そして足技主体なので強烈に太い脚。これが彼女のトレードマークで、そこにはゲームの中で必要な情報しかないわけですよ。衣装の模様などといった細部のデザインや表現になってくると、もうゲームには関係ないわけで。イラストとしては安田が雑誌用に描き下ろしたものが基本にはなりますが、そこは本当にフレキシブルというか、その時々のテイストによってどうしても違ってくるんですよね。

――描き手の個性が出ているんですね。

西村：個性というか、逆に毎回同じだと見てるほうも描いてるほうも飽きが来ますし。ていうか、春麗というかわいこちゃん格闘家がどこかに存在していて、我々はその彼女のポートレイトを描いてるような気分がありましたから、それはもう垣間見える角度やいろいろな要因によって、その時々に違う表現になることもあるわけですよ。

――これだけ長い期間続いているシリーズですからね。

西村：そうですね。何よりもまずゲームあってのイラストですから。こういうキャラクターイラストというのは、それを見てゲームをプレイしているときの興奮や感動したことを呼び覚ますことのできるものだと思うんですよ。だから、その感動そのものがイラストになったような物じゃないといけないと思うんです。もちろんフォーマットや細部の統一も大切かもしれませんが、それよりもまずは優先度の高い方を。

SHOEI：描き手のわがままな意見ですけどね（笑）。例えばコスプレをする方などは、細部が知りたい場合がありますよね。そのときに、オフィシャルのデザインが全部違うのではどうしようもない。ですから、本来は基本的なデザインは徹底しなきゃいけないんですけど……。

西村：なにも足を四本とかにはしませんよ（笑）。

SHOEI：ゲームの続編が作られるたびに故意に描き方を変えていたのは事実です。筆を使ったりセル画で描いたり、マーカーで塗ったり、鉛筆画だったり……。ですがそれはその都度それが最高の表現であり、高いクオリティを目指してた結果だったと思います。

西村：毎回同じことやっていたら飽きられてしまうんではないかという恐怖がいつもありますしね。

SHOEI：それに描き手も飽きてくる（笑）。新作が出るたびに、ゲーム自体が思いっきり変わっているわけではないですよね。その時にどこで差をつけるかといえば、イラストだったりするんですよ。

――それがタイトルごとのユーザー認識の違いだったりするんですよね。

SHOEI：最初は迷ったんですよ。会社側からは、統一しようという考えが『ダッシュ』

『ストⅡ』がなかったら、僕らはここにいなかった――。

SHOEI

PROFILE

86年入社後、91年にイラスト、デザイン専門請負人となり、後にAKIMAN、西村キヌ等のスタッフが参加して、超個性派集団カプコンデザインチーム発足。『ストⅡ』開発当時はロム容量が足りなくて、グラフィックパターンの多くを捨てました。今は良き想ひ出。

AKIMAN

PROFILE

『ストⅡ』キャラの産みの親。ゲームのコンセプトに深く関わるキャラクターデザインが身上。また長年に渡り多くの作品に参加。自らもドット画やパターン画を手掛ける。代表作は『ファイナルファイト』、『キャプテンコマンドー』、『スターグラディエーター』など多数に及ぶ。

の頃からあったんですけど、それは無理というのが分かったんです。そういう縛りがあると良い絵も描けなくなると思いました。西村風の春麗はこんなの、イケノ風の春麗はこんなの、というように、描き手の個性を重視したかったんです。それが今につながってきたなと実感します。

そびえ立つ高い壁の存在

――キャラクターのイメージってありますよね、それを皆さんがそれぞれアレンジして描かれていると思うんですけど、例えば西村風、イケノ風というような自分の味というか、こだわりのようなのもあったらお聞かせいただけますか？

西村：あまり味とか気にしたことはないですね。まずはゲームのイメージに合っているかとか、その中でキャラクターをなるべく魅力的に描こうとかつねに色々心がけているわけですが、結果としてそのイラストに自分らしさというか個性が出てしまっているかもしれませんね。

イケノ：人に言われて「これが自分の味なのか？」と思うときはありますけど。描くときに自分の個性を考えるより、全力を尽くすことを考えています。周りに自分より上手い人たちが描いたイラストが先にありますから、追いつくには全力疾走しなければダメなんですよね。それでも追いつくのは難しいです。

西村：そもそも『ストⅡ』のキャラクター自体、最初に安田のデザインとイラストがあるわけで、そのレベルにたどり着くまでのハードルというのがものすごく高いわけです。もう個性とか何とか言う前に、持てる限りの力を振り絞ってというか、とにかくベストを尽くさないといけないというのが『ストⅡ』のイラストということですね。もう毎回命からがらという感じで、味とかなんとかなんて考えていられないですよ。

――結果的にベストを尽くしたものが、それぞれの味になるのですね

西村：そうですね。それに結局どう抑えても、個性というのは後からにじみ出てきてしまうものだと思いますから。

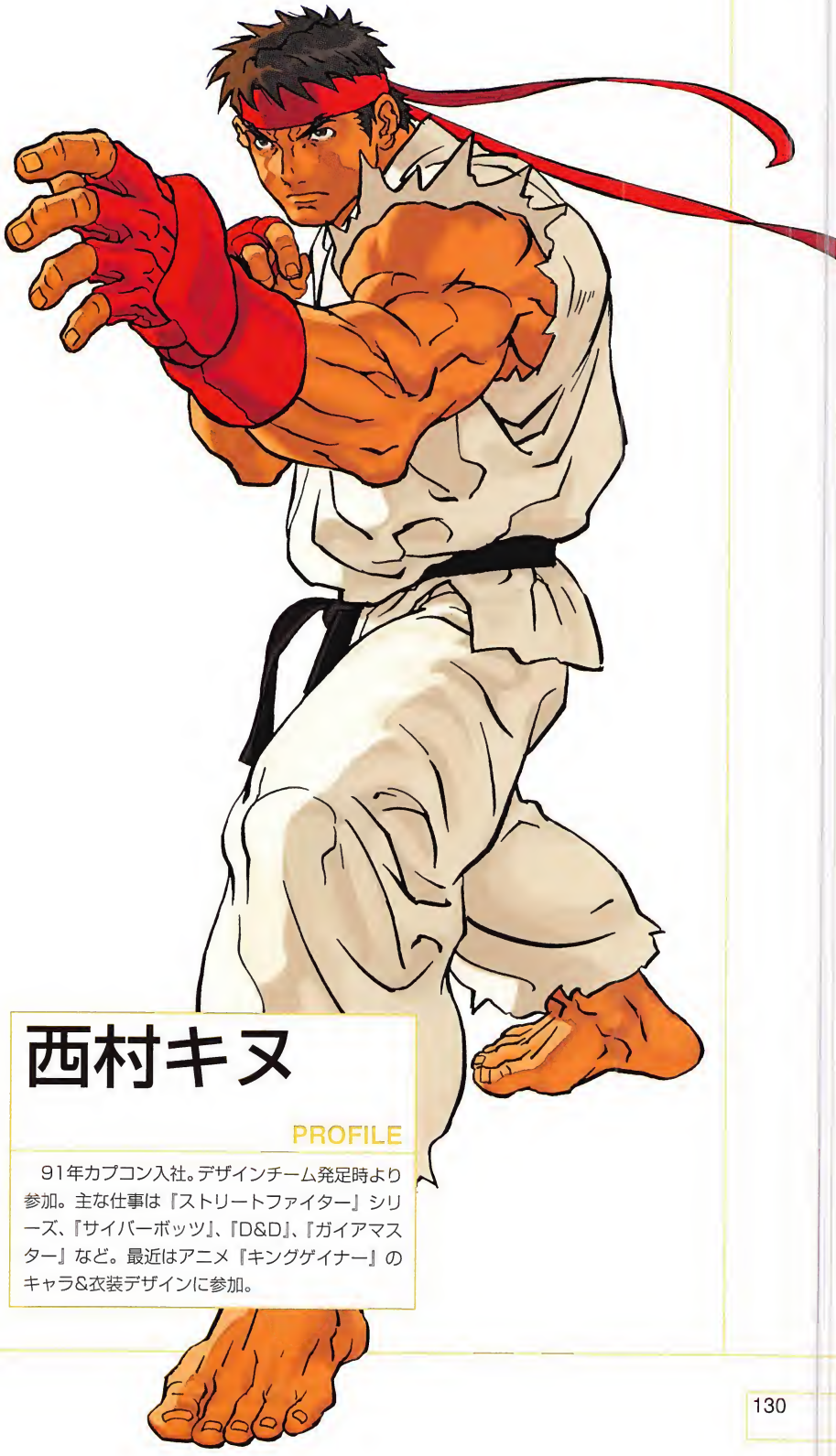
キャラクターへの愛着

――『ストⅡ』に出てくるキャラクターの中で、自分が描いていて楽しかったキャラクター、好きなキャラクターはありますか？

SHOEI：私はやはりリュウですね。リュウって登場キャラクターの中でも意見や要望が多いんですよ。『ゲーメスト』などのイラスト投稿ページでも、それぞれの読者（Ⅱユーザー）が思うリュウのイメージを絵にしてました。例えばリュウは貧乏なイメージとかね。実際はそんな設定を作った覚えはないわけなんですよね。ちゃんとお金は持ってるんですよ。世界中を旅しているわけだし（笑）。

西村：そうですよね。ちゃんとパスポートも持っているわけだし。安田が昔言ってたのは「世界一周喧嘩旅行みたいな感じで、ギャングの用心棒とか危ないことも普通にやる。基本的にはストリートファイトでお金がなくなったら自分に賭けて稼ぐ」とかで、貧乏とかの描写はなかったような。

SHOEI：それなのに常に貧乏のようなイメージがあって……。胴着もちゃんと洗っていると思うんですけど。逆にそういうファン



西村キヌ

PROFILE

91年カプコン入社。デザインチーム発足時より参加。主な仕事は『ストリートファイター』シリーズ、『サイバーボッツ』、『D&D』、『ガイアマスター』など。最近はアニメ『キングゲイナー』のキャラ&衣装デザインに参加。

から手紙とか、雑誌とかに載っているイメージを見て、「あっ、そうなんだ」とか思って、こっちも洗脳されてしまったかな。『ストⅡ』は僕らの持ち物じゃないというのが『ダッシュ』の頃からありました。

――キャラクターの人気という点でも、もの凄い物がありましたからね。ファンの想いも特に強かったんじゃないですか？

西村：『ストⅡ』のコンセプトは「万国ビックリショー」だと安田から聞いたことがありますけど、確かにリュウも含めて全員人殺しみたいな凶悪な顔してる『ストⅠ』に比べて、最初から各キャラクターが楽しい感じというか面白い方向にいっていましたね（笑）。『ストⅠ』の殺伐とした雰囲気もまた良かったですけどね。

SHOEI：それぞれのキャラクターにあった動きを作るのが凝っていたと思います。前進と後退では違う動きとかね。ブランカなんか前進は堂々としているんだけど、後退は頭を隠していたり……。

西村：小さくなってたりね（笑）。好きだったなぁ。

SHOEI：隣に座っている人の動きを覗き見しながら「オレはこうしよう」「何パターンで作ろう」とか考えるわけですよ。いかに自分のキャラクターに愛情をそそげるかは、まさに戦いでしたね。同じ開発チームと言えども、お互いがライバル同士ですから。

――チーム同士でもお互いがライバルだったんですね。

SHOEI：まさにそう。そんな難産でしたが大きく立派になってくれました。世界中の人がリュウ、つまり自分の分身を使ってくれている。自分の作った絵が世界中で動き、戦っているのを想像すると感無量ですね。

西村：それはやっぱりゲーム中のキャラを作ってる人じゃないと味わえないですよ。ファンとじかにつながっているというか、自分の分身を使ってもらえる。それはいいなぁって思いますよね。

――西村さんの思い入れのあるキャラクターは？

西村：みんなそれぞれ好きですけど、あえて選ぶとすれば春麗とブランカかな。春麗はゲームの画面で動いてるとこ見て「なんじゃこりゃー！　このかわいさは反則だろう」って感じましたね。イメージイラストとかでなくゲーム画面の中、つまり動いてる本物のキャラクターが、ちゃんとかわいい、カッコイイっていうのは当時としては凄く衝撃的でしたから。それにリュウとかみんなそうですけど、ダメージを受けたときなんか、ビックリ顔になるし。そういう漫画的な表現をゲームの中でさせてたのも良かったですね。

――たしかにあのグラフィックは抜きん出てましたよね。

西村：あの頃、あまりに春麗がかわいくて彼女の絵ばかり描いていましたよ。でも、いざ使ってみると、4ステージ目のブランカとガイルが倒せない。「春麗が大好きなのに、なんで春麗は強くないのかな？」とか思ったりしてね。自分の腕が悪いのに（笑）。

――実際ブランカとガイルは強かったですよ。

西村：それで思いつめるあまり、ある日逆にブランカを使ってみたらすんなりガイルを倒せちゃったんですよ。「なんて使いやすいイイ奴なんだー！」その日からブランカを愛らしいと思うようになりましたね。前進はやる気満々なのに、下がるときは怯えているところとか、防御したら頭抱えて丸まるところとか、あの動物っぽさがいいですね。

――ホント個性的でしたよね。

西村：『ストⅡ』っていうのはキャラクターの個性がいちいち突出しているので、どのキャラクターもそれぞれ独自のかっこよさがあるんですよね。しかもその個性というか特徴のベクトルがそれぞれ違ってて、かぶらないようになってる。だからすごく描きやすかったんじゃないかと思いますよね。当時は腕がなかったからすごくしんどく感じましたけど、それでも紅一点の春麗を描くのは楽しかったし、ブランカはモンスターっぽくかっこよくするというベクトルがあったし。

――イケノさんはいかがでしょうか。

イケノ：そうですね。誰かが好きって言うよりはおっさんが好きっていうか……（笑）。仕事しているときも何げなく描いている絵も、気づけば女の人よりも男の人やおっさんを落書きしてるんですよ。ザンギエフとかおっさんキャラは、なんか妙に気合いが入って一生懸命描いてしまいます。武骨なイメージのリュウも、僕が描くとなぜかおっさんくさくなってしまうんです。かっこよく描こうと思っているんですが、おっさんにしてしまうんですよ（笑）。

西村：おっさんにしてしまえば一生懸命描こうと思うから、かな？（笑）

――となると、オロはおっさんなのですか？それともおじいさん？

イケノ：僕の中では、老人もおっさんというジャンルの中に含まれますので（笑）。

西村：ユリアンはどう？　おっさんじゃないの？

イケノ：う～ん、2枚目のおっさんよりは、汚いおっさんの方がいいな（笑）。オロやザンギエフって、もともと個性が強いですよね。あんなに個性があって、なおかつかっこよくデザインされているキャラクターを描くときって、どうおっさん臭さを出しつつかっこよく描けるかってところに一生懸命になってしまうんです。逆に女の人を描くのは苦手なんですけどね。

西村：彼が描くとどんなキャラでも人間臭さが出るので、逆に生活感のない美形キャラを彼が描くと、非常に現実感のあるキャラになって親しみが持てるんですよ。

――このイラスト（次頁図1参照）のリュウは不精ヒゲをはやして、非常におっさんになっていますね。

SHOEI：それは『ZERO』シリーズのイラストとの比較もありますから。

西村：リュウはすごく描くのが難しいんですよ。描くこと自体は楽しいんですけど、ものすごい高いところを目指さないといけないというか。プレイヤーみんなの心の中にいるであろ

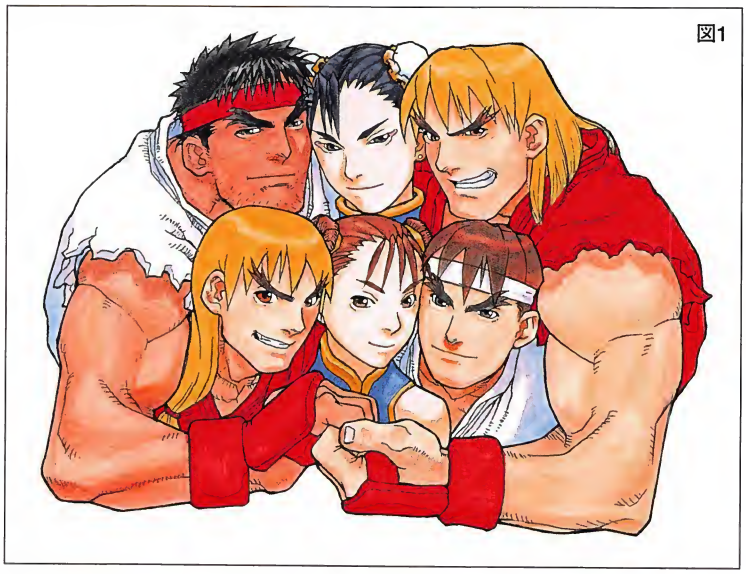


図1

西村：嫌うとかじゃなくて、ファンの人によってそれぞれかっこよさの基準が違いますよね。例えばガイルを「すごくかっこいい」という人もいれば「こんな顔やヘアースタイルしている人は絶対ヘン！」という人もいますよ。キャラクターのかっこよさはそれぞれ違うから「もっとかっこよく描いて」というより、「こんなの○○じゃなーい」とか、「オレの思う○○はもっとこうだ」っていうような意見の方が多いかな。

イケノ：漫画とかアニメでもそうなんですけど、かっこいいキャラクターってスレンダーで二枚目、髪型だけちょっと変わっているのが定番ですよね。そういう二枚目でスマートなキャラクターって普通に描いていても、かっこいいキャラクターとして認知してもらえます。でも、おっさん系のキャラクターってイロモノみたいなのが多く、まずかっこいいキャラクターとして認知されにくい……。それってかわいそうじゃないですか。かっこいいおっさんが1人ぐらいいてもいいと思うんですよ。そういう気持ちで仕事に取り組んでいたら、おっさん好きになってました（笑）。

西村：かっこよさっていろんな種類があると思うんですよね。例えば8人なり12人なりのキャラクターがいたら、8通り、12通りのかっこよさがあるだろうというか。それを全部1つの、同じ方向性にしちゃうのはナンセンスというか、メリットが少なそうだなぁと。

イケノ：そうですね。かっこよさのベクトルは全方向に存在していると思います。二枚目には二枚目のかっこよさの方向性があり、イロモノにはイロモノのかっこよさがあるんですよね。なので、キャラクターの個性を損なわずに、かっこよく描くように心がけていますね。

西村：それはけっこう技量がいることだと思うんですよ。要するに世間一般ではかっこいいとされていないものを、「ホントはこんなふうにカッコいいんだよ」って説得力を持って描いてみせないといけないわけですから。

イケノ：成功しているかはわからないですけどね。

西村：しーっ！　ここは「成功した」っていうことにしとかなくては（笑）。それができれば客層もいっきに広がるし、自分の芸風の幅も広がりますよ、みたいな……まあ理想は高くということで。

『ストⅡ』制作秘話

——これまで『ストⅡ』のキャラやイラストを描いてきて、今だから言えることってありますか？

SHOEI：作っているときから「これはヒットする」という予感はありました。なにせ、すごくこだわりを持つメンバーが揃ってましたから。何て言うかすごく方向性が明快なんですよ。お互いに技の動きを実際にやってもらったり、何か質問してもすぐ答えが返ってくる。『ストⅡ』がなかったら、僕らはここにいないだろうなと思うほど、心に残る作品ですね。

西村：私は『ストⅡ』発売後に入社したんで開発には関わってないんですけど、すごい苦労話ばかり聞かされたような気がしますね（笑）。当時は容量が少なくて奪い合いだったとか。

——プログラムするときにキャラクターごとの容量が決まっていたのですか？

SHOEI：1人2メガとかって割り振られていたんですよ。それを、グラフにして担当の名前を書いて貼っておくんです。現在どのキャラクターが何メガ使っているか分かるように。

西村：2メガというのに時代を感じますね（笑）。

SHOEI：当時はそれでも最高レベルの容量でした。1人2メガの容量が決まっているのに、自分の担当キャラを動かしたい一心から、みんなで容量の奪い合いでした。

——イラストを描く際の苦労という点ではどうでしょうか？

——逆に嫌われているキャラクターとか、このキャラはもっとかっこよく描いてほしいというような要望はありましたか？

う。永遠の格闘家というか求道者というか、その彼の姿をとらえるのにいつもすごい苦労します。『ストⅢ』のときに、少し悟ったようなリュウを描いたんですけど、そのときも大変だったけど楽しかったですね。ファンから「今回のリュウは悟っているなぁ」とか「オレはイケノ氏のリュウがオヤジ臭そうで好きだ」なんて意見を聞くと「ああ、やっぱしリュウは好かれているんだな」って嬉しく感じます。これはリュウに限ったことではないですけどね。

西村：『ストⅡ』キャラは全員がプレイヤーの分身であり、すなわち主人公というわけで、どのキャラクターも等しく感情移入できるものでなくてはいけない。それでいろんなベクトルのかっこよさを持った主人公ができたと思うんです。それはイラストでも同じことで、どのキャラも自分にとっては主人公と思ってくれるプレイヤーがいる、だからそれぞれ主人公にふさわしい扱いをしてやらなくてはと思っていましたね。それが成功しているとしたら嬉しいことですね。

SHOEI：本当はもっと描きたかったという気持ちはあります。その裏には物理的な理由や、時間はあっても描けないっていう事情もあるんですけど。……やっぱりプレッシャーが一番かな。どんな仕事、どんなゲームにしてもあると思うんです。つねに最良の作品を作らなければいけないというプレッシャーですね。でもそう思っている頭と手は全然別もので、なかなかついていかない。誰も見たことがないようなかっこいい構図でかっこいいポーズを描きたいわけです。でも描いているうちにどんづまりになってきて、どうしようもなくなって、何が良くて何が悪いかわからなくなってくるんです。しかも周りが達者な人ばかりですからね（笑）

これからのストリートファイターへ

――最後に、もし『ストリートファイター』シリーズの続編が出るとしたら、どんな感じだと思いますか？

西村：うーん、あるんだったら『ストリートファイター2010』ですかね。うそうそ！もうなんでもいいですよ。

SHOEI：続編はわかりませんが、以前『ストリートファイター』のイラストを新たに描き直したことがあって（96ページ上イラスト参照）それが『ZERO』の原案になったと聞きました。そういう「きっかけイラスト」のようなものも提案していきたいです。ゲームにつながる、人を刺激するイラストを……。

イケノ：新しいゲームを作れるくらい、すごいイラストを描けたらいいですよね。

SHOEI：それがうちの使命だと思っていますよ。

西村：イラストにしても、まだやってないアプローチの方法があるわけで、そういう形での可能性というのはあるんじゃないかと思いますね。

SHOEI：一連の『ストリートファイター』らしさを残しつつも、「新鮮！」って思えるような、違ったアプローチのできる絵を提供するなど、新たな掘り起こしはしたいです。

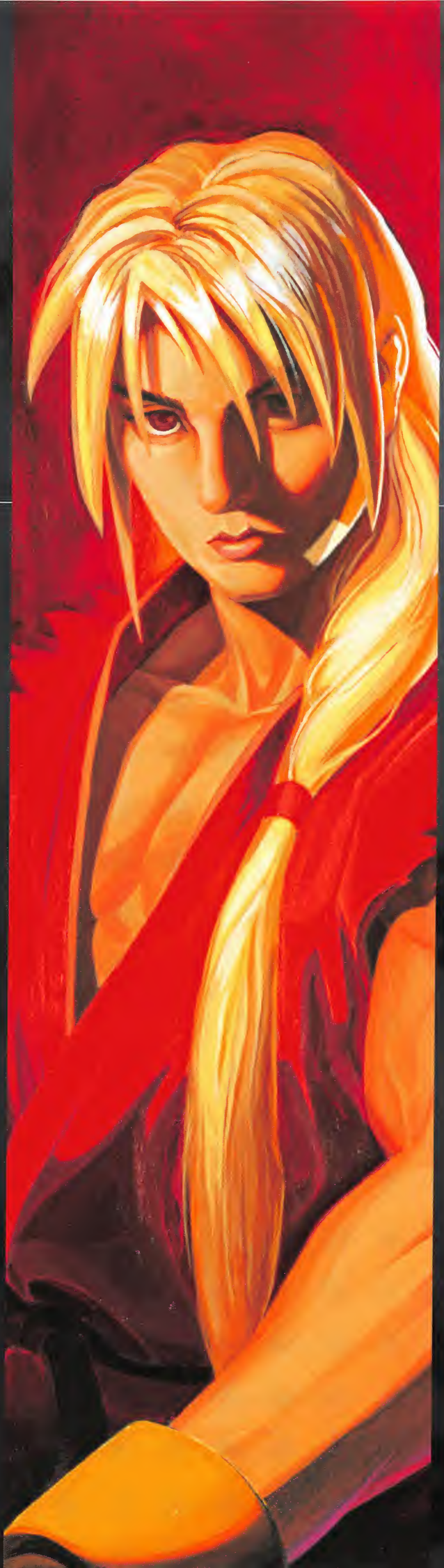
――ありがとうございました。

2003年2月吉日

イケノ

PROFILE

94年、『ストⅡ』バブルでウハウハカプコンに新卒200分の1として入社。『スパⅡX』が初仕事。最近では『鬼武者1&2』や『デビルメイクライ2』。よくよく考えると長いこと会社にお世話になっているので、そろそろいい仕事の1つや2つ、頑張らないといけないと思い悩む今日この頃。



History

シリーズの原点である『ストリートファイター』から対戦格闘ゲームの究極にまで上り詰めた『ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE』までを「システム」「キャラクター」「エンディング」の3つのカテゴリーに分けて解説・紹介する。シリーズを重ねるごとに新システム、新キャラクター物語の広がりを追求してきた究極の挑戦ともいえる『ストリートファイター』シリーズの軌跡がすべてこの章に収められている。

STREET FIGHTER
ETERNAL
CHALLENGE
All
Work
Introduction
1987年『ストリートファイター』発売から15年。歴史的な作品『ストリートファイターII』を皮切りに次々と出現する名作の数々。これの作品を今一度振り返り、『ストII』シリーズの足跡を辿っていく。

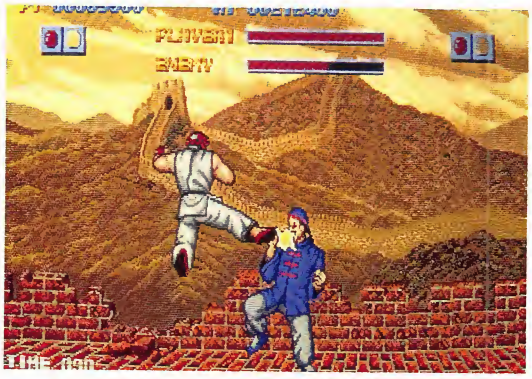
対戦格闘ゲームの夜明け

『ストⅡ』以前に存在していた格闘ゲームの礎

シューティング、アクションゲームが全盛だった1987年。現在の対戦格闘ゲームのルーツとも言える『ストリートファイター』(以後『ストⅠ』)が登場する。ガードシステム、コマンド式の必殺技、対2P戦など、これまでになかった斬新なアイデアが満載。横スクロールアクションゲームとは一線を画す、固定ステージが採用されていた。これらのシステムは、以降に発売された『ストリートファイター』シリーズのすべてに踏襲されている。また他のメーカーから出た後発の対戦格闘ゲームも、大半が同様のシステムを採用しているところからも、そのアイデアの独自性、先見性が伺えるだろう。そのような部分からも「対戦格闘ゲーム」というジャンルは、この『ストⅠ』によってその礎を確立されたと言っても過言ではないのである。

1987年のアーケードゲーム界

それでは『ストⅠ』が生み出された当時の背景を紹介しておこう。『ストⅠ』が発売された1987年といえば、一般的にシューティングゲームの大豊作の年と言われている。『1943』、『ダライアス』、『R-TYPE』、『アフターバーナーⅡ』(※1)など、アーケードゲーム史にその名を残す大ヒット作が時を同じく誕生したのだから、この評価は当然のものと言える。だが、そんなシューティングゲーム全盛のなかで、カプコンは『ストⅠ』で対戦格闘ゲームという、これまでにない新ジャンルに挑んだのである。ほぼ同時期に『闘いの挽歌』や『虎への道』といった、いわゆる王道である横スクロールアクションゲームも手がけており、いわば『ストⅠ』は試験的な位置付けだったのではないだろうか。『ストⅠ』発売当時は、残念ながら爆発的ヒットとまでは至らなかったが、根強い固定ファンは掴んでいた。その一部のファンの間では、すでに対2P戦が異様な盛り



この『ストⅠ』が『ストⅡ』に進化するなど誰が思っただろうか…。

●※1
『1943』(カプコン)：戦闘機で戦艦や潜水艦と戦うシューティング。『ダライアス』(タイトー)：水中の生物をモチーフにした独特のテイストで人気を博したシューティング。『R-TYPE』(アイレム)：フォースと呼ばれる補助ウェポンと武器の強化が話題に。生物をモチーフにした独特の雰囲気がシューティングの新境地を拓いた。『アフターバーナーⅡ』(セガ)：3D空間で繰り広げられるシューティング2作目。平面から脱したゲーム性と斬新な筐体で多くのユーザーを虜にした。

●※2
インカム数とは筐体の収入のこと。このインカムは人気のバロメータでもあり、古いゲームでもインカムが良いゲームは、そのゲームセンターで末長く設置される。逆にインカムが悪いと、すぐにでも姿を消すことになる。また、ロケテストなどでもインカムが悪いと、開発中止になることもある。

Characters

アドン

ジョー

烈

ケン

リュウ

上がりをみせていたのだ。規模こそ小さかったが、その四年後に訪れる空前の格闘ゲームブームの未来図がそこにはあった。また、おそらくカプコン的にも、このジャンルにある程度の手ごたえを感じたに違いない。そして『ストリートファイターⅡ』(以後『ストⅡ』)の登場で、その挑戦は実を結ぶことになるのだ。

ちなみに後日談になるが『ストⅡ』の大ヒットにより、再び『ストⅠ』を導入するゲームセンターが多数見られた。これは行列ができるほどの『ストⅡ』人気による恩恵なのだが、当時プレイしなかったユーザーには目新しさもあり上々のインカム数(※2)を保っていた。

操作系にも独自のスタイルを導入

『ストⅠ』には、基本システム以外にも画期的なアイデアが取り入れられていた。それが「タッチレスポンススイッチ(※3)」である。これは発売当初に出荷されたアップライト筐体版のみに採用されたもので、ボタン部分に圧力センサーを設置。ボタンを叩く強さをセンサーが感知して、攻撃の強弱を決定するというものだ。まるでパンチ力測定マシンのような巨大なボタンは、それだけでプレイヤーの注目を集めた。実際、見たものは一度は叩いてみたいという衝動に駆られたものである。ゲームセンター内に響き渡るボタン強打音は、当時の『ストリートファイター』の代名詞とも……。

プレイしてみると一種の体感ゲーム的なノリで、ストレス解消に最適なゲームとも言えた。何度もプレイしていると手が痛くなるほどで、結局は強攻撃しか出していないことが多々あったのである。むしろ弱・中・強を出し分けるのはシビアな力加減

●※3 タッチレスポンスシステムとは、圧縮された空気の量により、攻撃の強弱が決定されるシステムである。実はあまり知られていないが、圧縮した空気を解放したあとにセンサーが働くため、入力受付はボタンから手を離したあとであった。必殺技コマンドが分かっていてもなかなか出すことができなかったのは、このシステムが採用されていたからである。

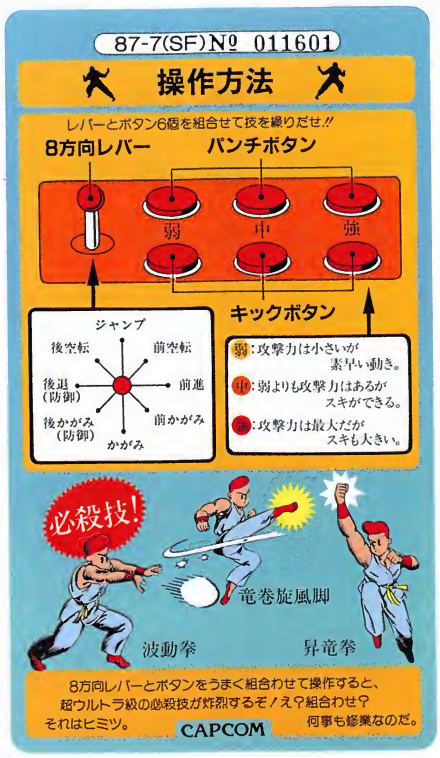
『ストⅠ』のインストラクションカード。基本的な操作方法は表記してあるが、必殺技については触れていない。正確なコマンドを知るすべは当時なかったのでは……!?

key word

まだ敵キャラクターだった多彩な登場人物たち

『ストⅠ』シリーズのメインキャラとなる隆(リュウ)。そして隆の同門のライバルである拳(ケン)という設定は、『ストⅠ』のときから描かれている。やはり世界中を強い者を求めて旅をしている設定はそのままだ。さらに『ストZERO』シリーズに登場するバーディー、アドン、元も『ストⅠ』に登場している。そして最終ボスとして登場するのは、のちの四天王サガットなのだ。彼の繰り出す「タイガーショット」や「タイガーアッパーカット」は、凶悪なまでの威力を誇っていた。ちなみにこれらのキャラクターが揃って再登場するのは、9年後の『ストリートファイターZERO 2』のことである。

『ストⅠ』の敵キャラの中で『ZERO』シリーズで復活を果たした元、バーディー、アドンの3人。今ではすっかり定着した感のあるキャラクターだが当時はただのやられ役。しかしサガットはこの頃から帝王だった。



バーディー

元

激

マイク

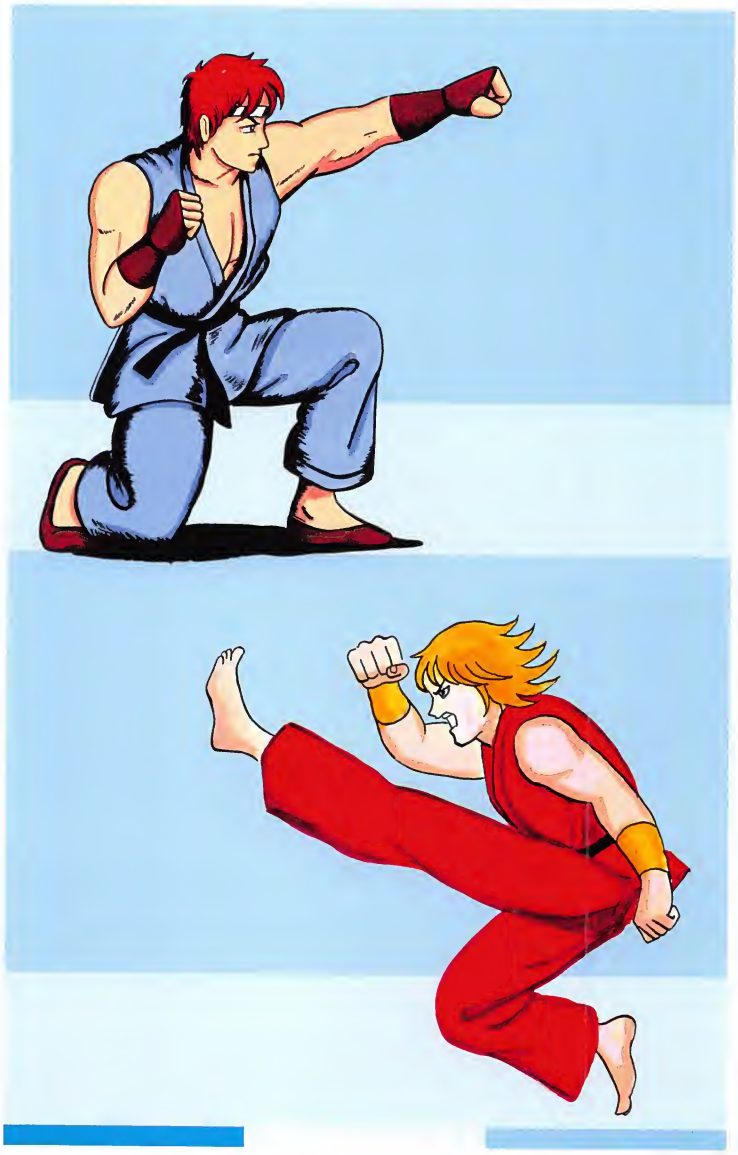
李

が要求され、残念ながら使い分けて攻略している猛者は少数派だった。また、そのような仕様上、故障する筐体も数多く見受けられた（※4）。斬新な操作ボタンだったのだが、こういったメンテナンスの負担も増大し、壊れたまま放置されているゲームセンターも多かったのである。このような背景もあってアップライト筐体版『ストⅠ』は徐々に姿を消していったのである。（さらに今ほど大規模なゲームセンターが少なかったため、巨大な筐体を置けるゲームセンターは数少なかったことも付け加えておく。）

のちに、故障の多さと、大型筐体ゆえに設置できる店舗が限定されるなどの理由から、現在の6個ボタンが採用され、テーブル筐体が登場することになる。

ちなみにこの「タッチレスポンススイッチ」は、翌年ナムコから発売された『超絶倫人ベラボーマン』（※5）でも採用されている。『ストⅠ』同様、それなりの人気を博したタイトルだったが、それ以降この操作ボタンを採用したゲームは登場していない。やはりいろいろな負担が大きかったのだろう。

そして登場したのが、現在も主流になっているテーブル筐体版『ストⅠ』である。ゲーム内容はそのままに、操作パネルにはパンチボタンとキックボタンがそれぞれ弱・中・強の3つずつ。合計6ボタンが採用され、これは現在の最新作に至るまで継承されていくことになる。当時は2ボタンのゲームが主流だっただけに操作に戸惑うプレイヤーが多いかと思いきや、案外すんなりと受け入れられていく。以後『ストリートファイター』シリーズのみならず、他のメーカーから発売になった格闘ゲームの大半はこれと同様、もしくはこれに準じた操作方式を採用。それほどカプコンが開発した6ボタン方式は、操作系統のエポック的な存在だったのだ。この6ボタンなくして、後の『ス


当時に描かれた隆（リュウ）と拳（ケン）のイラスト。現在のイメージとずいぶん違うがこの頃からリュウは白い胴着に赤いハチマキ。ケンは赤い胴着を着ていた。

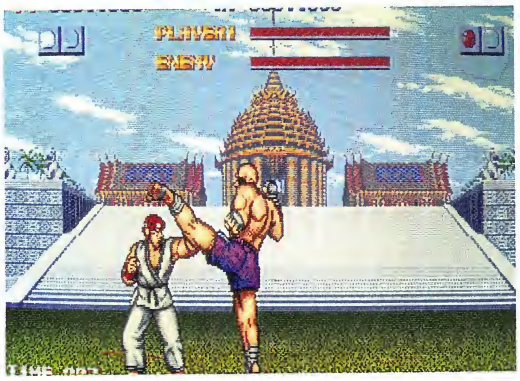
●※4
プレイヤーが力一杯に叩くため圧縮センサーが壊れやすく、「故障中」の貼り紙を貼られた筐体がよく見うけられた。

●※5
『ストⅠ』のような格闘ゲームではなく、横スクロールのアクションであった。また『ストⅠ』と同じようにボタンを押して強さを感知し攻撃力を変えられるシステム「ベラボーシステム」を採用していた。コミカルなキャラクターと動きが話題を呼んだ作品である。

サガット

イーグル

まさに一撃必殺の昇龍拳。もし相手に当たれば体力の半分近くを奪う!!



若き日（？）の帝王サガット様。必殺技をバンバン繰り出す危険な存在。

key word

PCエンジンに移植!!

『ストⅠ』を語る上で忘れてはいけないのが、ＰＣエンジン版の『ファイティングストリート』だ。タイトルが変わっているが、これはコンシューマ機に移植された『ストⅠ』のことである。PCエンジンCD-ROM²と同時に発売され、当時の目玉として注目されていた。移植のレベルもかなり高く、一部背景の簡略化などの相違はあるが、かなり実機に近い完成度を誇っていた。これは当時のPCエンジンのスペックを考えれば、優秀な移植作品と言えるだろう。さらにＢＧＭは、ＣＤ-ＲＯＭの特性を活かしたアレンジバージョンになっている。

もちろん弱点もあり、とくにロード回数の多さはストレスを感じてしまうこともあった。また、６ボタンに対応したコントローラーなども存在しなかったため、２ボタンで対応。具体的に言うと、押した時間に応じて威力が変わる仕様に変更された。必殺技の出やすさもアーケード版を忠実に再現しているため、パッドで入力するのは至難の業だった。ただし、裏技として簡単に必殺技が出せるコマンドが存在する。

ＰＣエンジン版は簡易コマンドで必殺技が出せたため、かなり快適なプレイができる。現在は入手困難だが、ストリートファイターの原点を知りたい方は一度プレイしてみては？（画面はアーケード版）

トⅡ』のヒットはありえなかった。

コマンド入力方式の必殺技

従来、必殺技と言えばある任意のボタンを押すと発動する、いわば「シューティングゲームのボム」に代表されるような存在だった。使用回数が制限されており、ここぞという状況で繰り出す切り札的な扱いである。しかし『ストⅠ』の必殺技は特定のコマンドさえ入力すれば、いつでも何度でも繰り出すことができる。これはそれまでの常識を覆す、斬新なシステムと言えるだろう。また、そのコマンド自体も、これまでにはなかった独特なものばかり。今でこそ「昇龍拳コマンド」「波動拳コマンド」（※6）で通じるが、このときは知っていても出せるような簡単なものではなかったのだ。しかも、これらのコマンドはインストラクションカードにも掲載されず（※7）、アーケードゲーム専門誌や口コミでしか知るすべはなかった。これは必殺技の位置付けが、半ば隠し技的な要素として盛り込まれたためであろう。実際、必殺技がヒットすれば、敵の体力ゲージの40%程度を一気に減らすという圧倒的な威力を誇っていたのだ。ちなみに『ストⅡ』をやりこんでいるプレイヤーなら『ストⅠ』でも簡単に必殺技が出せると思いがちだが、そんなことはない（※8）。『ストⅠ』のコマンドは、『ストⅡ』よりもはるかにシビアなタイミングが要求されたのだ。

●※6
『ストⅠ』では、波動拳や昇龍拳のコマンドは公表されておらず、隠し技的な存在であった。以後、このコマンドは格闘ゲームには欠かせないものとなっている。

●※7
昇龍拳、波動拳、竜巻旋風脚の3種類の必殺技が用意されていた。しかしコマンドは伏せられていたため、まぐれで出ることはあっても、任意で出せる人は多くはなかった。

●※8
現在『ストⅠ』をプレイしてみれば分かるが、コマンド受付がかなりシビアで、対戦格闘ゲームをやり込んでいる人でも必殺技を自由に出すことはかなり難しい。逆に自由に出せた場合、ゲームバランスが崩れる可能性も……。

伝説はここから始まった…!!

すべての格闘ゲームの原点『ストⅡ』の歴史はここから始まった!!

『ストリートファイター』の発売から4年。1991年より登場した『ストリートファイターⅡ』（以後『ストⅡ』）は、格闘ゲームという素材に「対戦」というスパイスを盛り込み、「対戦格闘」という新たなジャンルを生みだした、対戦格闘ゲームにおいては金字塔とも言える伝説的な作品である。当時は『ソンソン』（※1）など2人同時プレイができるゲームは数多くあったものの、そのほとんどは仲間同士での協力プレイを前提としたものである。確かにスコアを競い合うという点では「対戦」なのだろうが、基本的には「共通の敵に対して2人で立ち向かう！」というスタンスが大前提となっている。その上でスコアを競い合えるというもの。言ってしまえば、スコアはおまけ的な要素である。いわば「人間VS.人間」ではなく「人間・人間VS.COM」なのであり、対戦ではなく協力プレイなのだ。そんな時代に「人間VS.人間」という要素を「対戦」という概念へ昇華させた『ストⅡ』は、当時のゲームユーザーにとっては画期的であり、斬新なシステムであった。しかし、その斬新さ故に、カプコン開発サイドでも一抹の不安はあった。その不安とはやはり「対戦」という部分である。先にも書いたが、この時代「対戦格闘」というジャンルがなかったため、『ストⅡ』のシステムを100%引きだせる筐体、いわば「対戦台」がなかったのだ。そのため、1つの筐体に2人が並んで対戦するという図式は、知り合い同士ならともかく、見知らぬ者同士で行うのにはかなりの抵抗があり、対戦プレイをするという感覚に戸惑っていたプレイヤーも多かったはずだ（※2）。そのため、当時のゲームセンターには現在のような対戦筐体がなかったことも影響し、対戦しているプレイヤーは少なかった。その点からもお世辞にも順調な滑り出しとは言えなかったと想像できる。しかし、

『ストⅡ』は操作という最も基本的な部分までもすべてが新しかったのだ。

●※1
西遊記を題材とした横スクロールのシューティングゲーム。2人同時プレイは当時としては珍しく、「このゲームでカプコンというメーカーを印象付けた」との声もある。

●※2
当時の対戦筐体と言えば、得点を競い合うもので、『ファイナルファイト』や『ソンソン』のような同時プレイならば横並びで座るタイプが主流であった。さらに昔では、筐体を挟んで向かい側に座り、交互にプレイする平台の筐体もあった。

Characters

ケン

ガイル

ブランカ

エドモンド本田

リュウ

そんな状況も対戦筐体の出現で一変することになる。

対戦台が普及し始めるにつれ、激化する対戦熱!!

『ストⅡ』の人気に対応してなのか、1枚の基板から2台の筐体へケーブルを分配した「対戦筐体」が登場する。知らない人に対しても気軽に乱入できる対戦筐体は、対戦を熱く望んだプレイヤー達にとっては、まさに天の恵み。CPU戦に飽き始めたプレイヤーたちが、他のプレイヤーと競い合いたくなるのは、闘争心を持つ人間としては当然の結果。次第に自分のレベル(強さ)を実証したくなり、対戦人口を大幅に増やす結果となる。この対戦台が急速に普及したことが『ストⅡ』の人気に拍車をかけたことは言うまでもない。そして対戦の魅力にプレイヤーたちは惹かれていき、熱狂的な対戦格闘ブームの幕開けとなった。

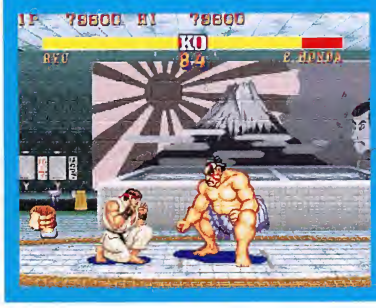
今では少なく感じるキャラクターの人数も、当時では大人数だった。

しかし、「対戦」というキーワードだけが対戦ブームを巻き起こしたのではない。登場する8人のキャラクターにも、プレイヤーを夢中にさせる要因があったはずだ。現在ならば複数のキャラクターの中から選択するなどは当たり前のことであり、プレイヤーに選択権を与える=自由度が高まるといういう意味では8人は十分過ぎる人数ではある。だが、今までに例のないジャンルなだけに「キャラクターが8人というのは多すぎるのでは?」との業界内での意見はあっただろう(※3)。グラフィックの違いはあるにせよ、明確にキャラクターが特徴付けされていなかったこの時代のゲームでは尚更のこと。それに対して『ストⅡ』は、容姿や能力、技、そしてエンディングを個別に設定することでキャラクターの「個性」を強調し際立たせた。それにより、「どのキャラクターでやっても同じ」という状況から脱脚。キャラクターの画一性を防いだ。事実、キャラクターの人気だけでなく、キャラクターごとの戦いが確立されていることを考えれば明らかだ。これには、カプコンの「キャラクター各自にストーリーがあり、プレイヤーが選んだキャラ

key word

歩き昇龍拳

当時、昇龍拳コマンド(※4)はプレイヤーたちにとっては珍しいレバー入力の順番だった。横、下、そして斜め下である。普通に考えては順番が違うんじゃない? などと思ってしまったものだ。そんな複雑で見慣れない昇龍拳コマンドだったが、時が経つと自由に昇龍拳を繰り出すプレイヤーが現れ始めた。そんなプレイヤーをギャラリーたちは尊敬の目で見るようになり、昇龍拳を自由に出せるという行為自体がゲームセンターでのヒーロー的なエッセンスになっていった。そんな折り「歩きながら波動拳を出すと昇龍拳が出やすい」という噂が広まったのである。これは噂ではなく本当なのだが、詳しく言えば、前進するために前にレバーを倒し、そのあと波動拳コマンドの下、斜め下、横を入れるのだから全体として昇龍拳コマンドを入れているのと同じということだ。これはコマンド入力受付時間の妙であって、CPUが昇龍拳コマンドが入力されたと認識するからである。もちろんパンチボタンを押すタイミングによっては失敗し、ただしゃがんで波動拳が出ることも多かったが、この方法だとまったく出せないプレイヤーにも出せる可能性がでてきたのだ。こんな逸話があることからも分かる通り、当時はプレイヤーたちが試行錯誤していたのである。



歩き昇龍拳をしている証拠は、昇龍拳を出す前に、コマンドの操作上1回しゃがんでしまうこと。今みると実にまぬけ。

●※3
当時稼働していたゲームの主流はシューティングやパズルが多かった。シューティングなら主人公は自機一体。パズル等は、主人公と呼べるほどのキャラクターは存在しなかった。アクションゲームでも操る主人公は多くても2人。そんな中で8人の主人公という選択肢は、あまりにも当時のプレイヤーたちにとって多い人数だったのだ。

●※4
よくよく考えると、このコマンドは、他社の格闘ゲームを見ても、対空無敵技となるケースが多いのだ。実は昇龍拳コマンドは、格闘ゲーム界において、共通の対空無敵技のコマンドなのだ。

バルログ

バイソン

ダルシム

ザンギエフ

春麗

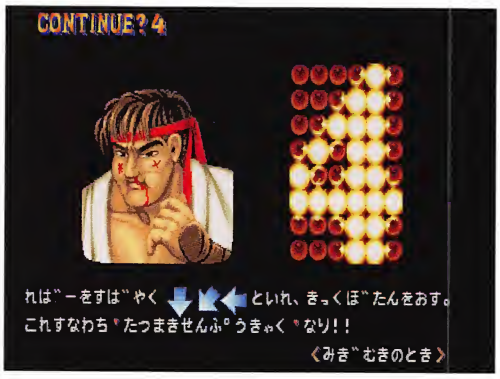
クターが主人公」という基本コンセプトがあったからである。

見慣れぬコマンドが刺激したプレイヤーの向上心

使用できるキャラクターも2人から8人へと増え、プレイヤーがキャラクターを自由に選択できることで、格闘ゲームとしての幅を持たせた。基本的なシステムに変更はないが、コマンドの入力受付時間が『ストⅠ』に比べ緩くなり、必殺技が格段に出しやすくなったのは嬉しい改善だ。とはいえ、プレイヤー側も見慣れぬコマンドゆえに、インストラクションカードのコマンド表の見方が分からず戸惑ったことであろう。当初は必殺技を出すことさえひと苦労だった。また、必殺技が出せないためか、CPUが使うケンのような強攻撃ばかりの一発屋も多く見られた。これは、2個ボタンが主流だったため、いきなり3倍の6個ボタンに対応しきれなかったからだ。

しかし、そんな見慣れないコマンドに戸惑いながらも、プレイヤーたちはなんとか自由自在に必殺技が出せるようになりたい、そして対戦での勝率を上げたいという思いから『ストⅡ』コマンドに対してひたすら練習を重ねるようになったのだ。

使用キャラクターの面では、主役キャラクターということもあり、最初にリュウやケンを選択するプレイヤーが多かった。しかし、2、3回試してみて春麗やガイルなど別のキャラクターに変更するプレイヤーも。必殺技が出しやすくなったとはいえ、波動拳や昇龍拳のコマンドはやはり馴染みのないものであり、出せるプレイヤーが少なかったからだ。また、ガイルや春麗、E・本田などの「タメ系」や「連打系」の必殺技が比較的出しやすいため、扱いやすいキャラクターだったこともその理由だと思われる。ちなみに、昇龍拳や波動拳のコマンドは、他のメーカーの格闘ゲームでも使用されているが、プレイヤーの間では「昇龍拳コマンド」や「波動拳コマンド」(※5)と呼ばれている。



強そうなリュウやケンを選択するも必殺技コマンドに挫折するプレイヤーも多かった。

レバーを後ろに少し入れて、前に入れると同時に攻撃ボタン。この「タメ系」の操作も『ストⅡ』ならではだ。

誰もがトップを狙える実力を持つ個性あふれるキャラクターたち

攻守バランスに優れる必殺技を持つリュウとケン、それにガイル。動きが素速い春麗とブランカ。パワーが売りのE・本田とザンギエフ。そして、リーチが長いダルシム。発売当初は好きなキャラクターからプレイを始め、自分の戦い方に合うキャラクターを模索していたが、対戦人口が急増するに従い、強いキャラクターが目立ち始めるようになった。中でもリュウ、ケン、ガイルは、「飛ばせて落とす」戦法、いわゆる「波動昇龍拳(ソニックサマー)(※6)」と呼ばれる安定した必勝パターンにより確固たる地位を確立する。特に必殺技コマンドが「タメ系」のガイルは、初心者にも扱いやすく使い勝手が良いキャラクターである。しかし、ソニ

●※5
ほかにも「ヨガフレイムコマンド」や「逆ヨガ(ヨガフレイム)」など、『ストⅡ』のコマンド方法を他の格闘ゲームの必殺技の説明に使うことは今でも多い。

●※6
波動拳を出し、相手を自分の懐に飛び込ませたところを昇龍拳で迎撃するのが「波動昇龍拳」、同様にソニックブームで相手を飛び込ませ、サマーソルトキックで迎撃するのを「ソニックサマー」と呼ぶ。この戦法は、飛び道具を持つキャラクターの基本戦術であり、手堅い攻撃パターンとして使われ続けている。

ックブームで飛ばせて、サマーソルトで迎撃する「待ちガイル」と呼ばれた戦法に対して「待ちは卑怯」などと「待ち」を否定する人も多く、その戦法は賛否両論であった。逆に苦戦を強いられたのがブランカとザンギエフ。ブランカはスピーディな動きで敵を翻弄するも、ローリングアタックを必殺技で反撃されると、カウンター効果で半分近く体力を奪われてしまう。そのため、通常技での攻撃が主軸となるので、ある意味テクニカルなキャラクターとなり対戦での使用率は低かった。のちに、ブランカのジャンプ弱パンチの攻撃判定が異様に強いことが発覚(※7)。「ブランカ使い祭り」と思わせるような、ブランカの大量発生が起き、猛威を振るった。またザンギエフの「小足払いスクリュー」(※8)は脱出不可能な連続技であったが、投げの間合いにまで詰め寄ることが難しいゆえに上級者向けとなり、対戦時に登場することは少なかった。さまざまな特長を持つキャラクターのなか、意外な強さを発揮したのはダルシムである。遠中距離での絶妙な間合い維持が重要になるが、リーチのある通常攻撃に加え、ヨガファイヤーやスライディングなどで相手を抑え込む行動は攻防一体の強さを見せた。ダルシム使いの上級者ならば、相手は手が出せずパーフェクト勝ちということも。しかし、それは紙一重な話であり、キャラクター自体の差よりもそのキャラクターを扱うプレイヤーの実力に左右されることが多く、どのキャラクターも使いこなせれば誰もがトップを取れるという状況ではあった。

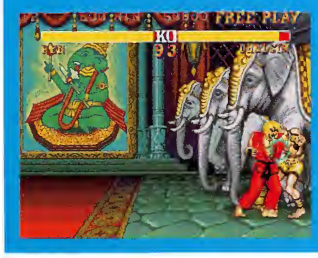
続編を望む声

対戦ブームが加熱して行くなか、早くも続編をという声が上がる。それは、ゲームバランスの改善を望む意見も少なくはなかったが、多くは「四天王をキャラクターとして使いたい」という意見だ。四天王の強さは皆が体験しているだけに使用したいと思うのは必然。特にあのベガの異常な強さは、悔しさを通り越して心酔してしまうほどだ。そして、発売から1年。皆が続編を待ち焦がれるなか、『ストⅡ』のバージョンアップ版である『ダッシュ』が発売となる。

key word

アッパーをキャンセルして昇龍拳 キャンセル技の発見！

現在の格闘ゲームにおけるテクニックやコマンドの多くは『ストⅡ』がルーツとなっている。なかでも格闘ゲームをプレイする上で、今や常識的なテクニックとなっている「キャンセル」もその1つだ。しかし、このキャンセルは意図的に開発された技でなく、プログラム上の偶然から生まれたことはあまりにも有名な話。キャラクターごとにキャンセルを使った連続技が発見され、対戦時の必勝テクニックとなった。なかでもキャンセルを使った代表的な連続技がリュウやケンの「アッパー昇龍拳」だ。強キックから飛び込んで強パンチにキャンセルを掛け昇龍拳につなぐ連続技は気絶確定。気絶のあとにもう1セット入れれば、まさに秒殺。相手へのダメージはもちろんのこと、当時はこの連続技で周囲を沸かせることができヒーローとなれた。しかし、いまの格闘ゲームは「キャンセル」なくしては対戦で勝つことはおろか、CPU戦ですら勝利するのは難しくなってきている。



プログラム上のバグとはいえ、今では必須のテクニックになったキャンセル。バグすらテクニックに変わる『ストⅡ』の面白さには脱帽。

結局『ストⅡ』の王者に輝いたのはガイル。基本技の強さと必殺技の性能。何よりも待ちガイル戦法が強かった。

8人を倒すと出現する四天王。その強さは他のキャラクターの比ではない。特にベガの強さは異常だった。

●※7
ブランカのジャンプ弱パンチの強さはその当り判定の大きさにあった。グラフィックで描かれるブランカの手以上に攻撃判定が強かったのである。そのほか、リュウ、ケン、ガイルのジャンプ強パンチなど、見た目よりも広範囲に攻撃判定が発生する技はたくさんあった。

●※8
小足払いで相手を固め、その硬直中にスクリューパイルドライバーを決める。スクリューハメと呼ばれるハメ技の1つ。

四天王が加わり ゲーム全体に微調整が施された『ストⅡ』のバージョンアップ版!!

発売日：1992年4月　基板 CP-システム

待望の四天王が参戦!!

わずか1年で登場した待望の新作！追われる立場となるカプコン

92年4月に登場した『ストⅡ』のバージョンアップ版である『ストリートファイターⅡダッシュ』(以後『ダッシュ』)。対戦がさらにヒートアップしている時期の発売でもあり、プレイヤーの期待は大きかった。だが、カプコン側のプレッシャーも大きかっただろう。なにせ『ストⅡ』のヒットの追い風を受ける中での続編。「対戦格闘」というレールを敷いてしまった以上、先頭を切って走り続けなければならない。また、『ストⅡ』がヒットしたため、アーケードゲーム業界の主流は「対戦格闘」に移り変わって来ている。他のメーカーからも対戦格闘ゲームが発売され、ゲームセンターでは格闘ゲームが乱立し始めていた。その筆頭がカプコンと並ぶ格闘ゲームメーカー・SNKの『餓狼伝説』(※1)である。だが、カプコンはさすが対戦格闘の老舗だけあり、『ストⅡ』で得たノウハウは大きく、そのアドバンテージを活かして開発された『ダッシュ』の完成度は、他のメーカーの追随を許さなかった。しかし完成度の高さゆえに、カプコンは切り拓く側から追われる立場になったのである。

待望の続編が登場。『ストⅡ』ファンは『ダッシュ』の発売を大いに喜んだ。

前作の強敵"四天王"が使用可能に！さらに対戦がヒートアップ

『ダッシュ』は、プレイヤーにとって心から待ち望んだ続編である。続編にあたり、全体的なバランス調整の改善はもちろんのこと、何よりも大きく変わったのは「四天王の使用」である。前作ではCPU専用のキャラクターだった四天王でのプレイは、対戦フリークには嬉しい仕様である。また、同キャラクター対戦が可能となったことも大きな変更点だ。前作では対戦相手が使用しているキャラクターは、対戦時に選択することができなかった(※2)。そのため、実力を発揮できずにいたプレイヤーもいたことだろう。『ダッシュ』では、キャラクターを決定する際、スター

●※1
SNKを代表する格闘ゲームであり、『THE KING OF FIGHTERS』のもとになった作品。2ラインシステムは、『ストⅡ』とは違った楽しみ方をもたらした。

●※2
『ストⅡ』は、基本的に同じキャラクター同士では対戦ができなかったが、基板のバージョンによっては、同キャラクターで対戦が可能であった。

Characters

ケン

ガイル

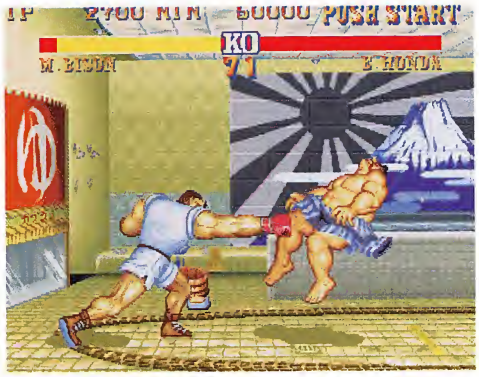
ブランカ

エドモンド本田

リュウ

トボタンにより、キャラクターの色が変化。待望の同キャラクター対戦が実現した。四天王の使用や同キャラクター同士での対戦は、いわば『ストⅡ』ファンにとっては夢が実現した瞬間だったのである。

『ストⅡ』から巻き起こった対戦格闘ブームは、『ダッシュ』の発売でさらに盛り上がりを見せる。格闘ゲームの最大の喜びは「勝利の瞬間」。この瞬間を求めて、日々コインを投入し鍛錬し続けたプレイヤーは多い。その影響も加わってか、発売されると同時に爆発的人気となり、対戦ブームはさらに加速していく。その人気の引き金にひと役買ったのは、今回から参戦した四天王だろう。パワーを活かしたバイソン、スピードのバルログ、攻守に優れるサガット、脅威のラッシュを浴びせるベガ。さすがにパワーダウンはしたものの、その強さは健在。戦い方は違えども、必殺技のコマンドは『ストⅡ』で鍛えられているので、操作性に関しては違和感なし。発売と同時に「まずは四天王から!」というプレイヤーも多かった。特に春麗をも上まわるスピードで、華麗な動きを見せるバルログに目を奪われ、気がついたらイズナドロップを喰らっている光景もしばしば。またサガットも、飛び道具、対空技、突進技と3拍子揃った必殺技を持つうえ、リーチのある通常技で相手を追い詰める攻撃は、まさに格闘王に恥じぬ強さであった。そして、従来の8人に並ぶ人気と強さを誇ったのは、四天王の頂点に立つベガだ。『ストⅡ』でも強烈なラッシュを見せたダブルニープレスは『ダッシュ』でも健在。サイコクラッシャーは攻撃判定が強く、ベガの強さを象徴するものであった。しかし、ベガのその強さが問題を引き起こすことになる。四天王の人気もあり、ベガのサイコ投げ(※3)やダブルニープレスハメ(※4)を多用するプレイヤーが多く見られたのだ。



使ってみて分かる四天王の強さ。クセのある四天王を使いこなす楽しさが『ダッシュ』の中にはある。

key word

同時押しの連続技の発見

キャンセル技を始め、ハメ技や蹴り投げなど、プレイヤーがあみだしたテクニックはメジャーなものからローカルなテクニックまで数知れずある。その中でも有名かつ実用的であったのが「同時押し」である。これはスキの少ないしゃがみ弱キックを出したあと、その戻り動作中に素速く立ち弱キック+パンチボタンを押すと、出していた弱キックがキャンセルされ、パンチ攻撃が出るテクニックである。特に、リュウやケンなどは、しゃがみ弱キック→強パンチ→必殺技といった連続技が強力で、このテクニックが発見された直後は、対戦台にリュウやケンが弱キックをしている姿が多く見られた。キャンセルや同時押しなどが発見された経緯は不明だが、これらのテクニックを発見する対戦マニアの探究心には感服である。

攻撃ボタン同時押しによる連続技は、通常技をキャンセルして通常技を出すというテクニックだ。ただしキャンセルの元になる基本技はモーションが速く、連続して出せる物に限られる。それに一番適した基本技が、リュウ(ケン)のしゃがみ弱キックだったのだ。

●※3
ベガのサイコクラッシャーを相手にガードさせ、相手のガード中に投げを決める、投げハメと呼ばれるテクニックの1つ。

●※4
ダブルニープレスで、相手の体力を永遠と削り倒すハメ技と呼ばれるテクニックの1つ。

バルログ

バイソン

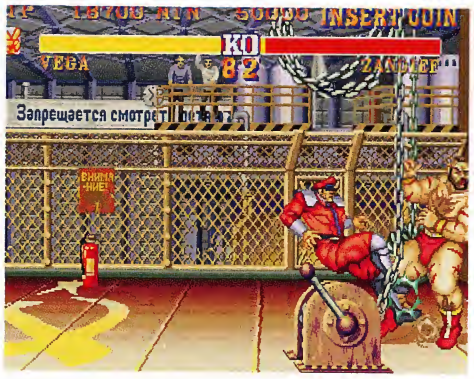
ダルシム

ザンギエフ

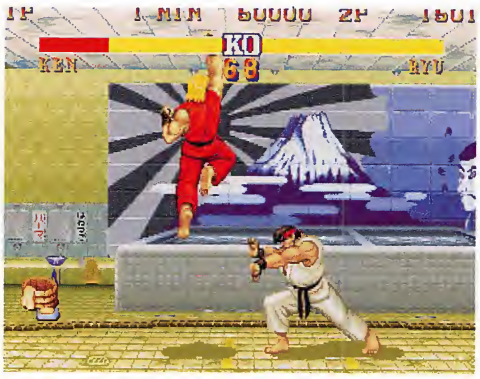
春麗

賛否両論！ "ハメ技"は戦略の一部なのか、それとも……

対戦レベルが向上し、キャラクターごとの有効な戦術が固まり始めたころ起こったのが、ハメ技問題である。ハメ技とは人により定義は違ってくるが、一般的には特定の技を繰り返し行い、相手の反撃を封じる技のことを指す。いわゆる「反撃不可能な連続技」である。その代表例が、「密着状態からの弱キック投げ」や「ソニック投げ」などだ。ハメ技は『ストII』の頃より存在した。投げ系のハメ技はタイミングさえ合えば返せたので、厳密に言えば「回避が困難」なだけであってハメ技ではないのかもしれない。しかし、『ダッシュ』でのベガのハメ技は、そういった次元の技ではなかった。投げハメよりたちの悪い、ループ系のハメ技（※5）「ダブルニープレスハメ」だ。決まれば半永久的な連続技である。脱出不可能に近く、ハメられた側は相手が技を出してくるタイミングを先読みし、対処しなければ、ハマった状態から脱出することができなかった。実際には脱出不可能なハメ技はほとんどないのだが、脱出するには高度なテクニックが要求されることが多い。そのため、ハメ技を正統な技であると主張する肯定派と卑怯だと主張する否定派に意見が二分され論争が繰り広げられた。しかし、その問題に対しては、認識の違いが大きく決着がつくことはなかった。店舗によっては「ハメ技禁止台」や「何でもあり台」な



問題のダブルニープレスハメ。この状態になると相手がミスしない限り脱出不可能。



リュウとケンの性能差が顕著に。守りのリュウ、攻めのケンと言ったところか。

key word

確立されてきたキャラクターの戦術

微調整や四天王の参加により、キャラクターの個性がさらに表面化。波動拳のリュウ、昇龍拳のケン、投げのザンギエフ、ラッシュのベガなど、キャラクターの「性能＝イメージ」という個性がでてきた（※6）。そして、プレイヤーたちは操作に慣れた自分の得意キャラクターへと執着し始める。これが前作との大きな違いであり、ゲームそのものへの模索からキャラクターへの模索へ関心が移ったのである。また対戦熱がアップしたことにより、大会なども開かれるようになり、さらに自分の個性を見いだすという点から自分の得意キャラクターの探求が始まったのである。そこで重要になるのが、キャラクター選び。手堅くリュウにするか、トリッキーに攻めるべくダルシムを選ぶか、苦しいながらも一発にかけるザンギエフにするか、何と言われようとベガにするか……などなどプレイヤーたちは大いに悩んだのである。今でこそさまざまな格闘ゲームでこのキャラならあの人が強いなどと、有名なトッププレイヤーたちが君臨しているが、その先駆けがこの『ダッシュ』からなのではないのだろうか。

微調整の恩恵を授かったブランカ。逆に弱体化されたガイル。ゲーム全体のバランスが調整された。

●※5
ループ系のハメ技は、回避が限りなく難しいうえ、ガードしても体力を削られてしまうという、やられる側にとって非常に厄介で危険な技だった。

●※6
『ダッシュ』以降、リュウは波動拳を、ケンは昇龍拳の能力を特化させていき、同時にキャラクターのイメージを決定づけた。

●※7
『ストII』では、スクリューパイルドライバー後は間合いが離れなかったため、起き上りに小足払いをガードさせてスクリューパイルドライバーを決めることができた。

ベガ

サガット

ど、筐体を分けることで決着をつけることが多かった。だが、逆に考えるとそれだけ『ストⅡ』の人気が高かったことを証明している。

微調整とバージョンアップ版という概念

バージョンアップにより、四天王が追加され、また従来のキャラクターにも調整が施された。特に大きな変更点はないが、各キャラクターの技や能力など突出していた部分に調整を入れることで、能力的なバランスが取れるように再調整。キャラクターによっては弱体化した技や強化された技、追加された技などさまざまな変更点が加えられた。調整後のリュウやケンには弱体化した感はなく、逆にパワーアップしたように思われたほど。より安定感のある戦いができるようになった。また、ガイルは全体的にパワーダウンされ弱体化するも、その強さは変わらず。さらに新技ニーバズーカを修得する。このニーバズーカはレバーを後ろに入れながら出すことができるため、ガイル使いにとっては嬉しい追加技であった。ダルシムは変則的な動きに磨きがかかり、よりトリッキーなキャラクターに。逆に大きく弱体化したのは、ザンギエフだ。ダブルラリアットが対空技になり、相手の飛び込みに対応できるようになるも、決め手となるスクリューパイルドライバーが弱体化。スクリューパイルドライバーのあとの間合いが広がりスクリューハメが難しくなってしまった(※7)。しかし投げ間合いは相変わらずの広さで、一回転コマンドが上手なプレイヤーの使うザンギエフは脅威であった。ブランカは、ローリングアタックをカウンターで迎撃されたときのダメージ量が少なくなった。もともと前作でのダメージ量が多すぎた感があっただけに、ブランカ使いにとっては嬉しい変更点である。もともと基本技が強く、移動スピードの速いブランカは、ローリングアタックでの危険が少なくなり、強さという点で大きくパワーアップした。春麗は空中投げの範囲が狭くなってしまったが、そのほかはあまり調整を受けておらず、相変わらず性能の良い基本技で安定した立ち回りができた。また、ボタン連打で繰り出すことができる百裂脚が出しやすくなり、接近戦での攻撃力がアップしたと言える。

このように、新キャラクターの追加や、ゲーム全体の微調整を加えた「バージョンアップ」という位置付けにある『ダッシュ』だが、当時のゲーム事情では、元になるゲームを調整し、新たなゲームとして発売されること自体が革新的なことであったため、プレイヤーはもちろんアーケード業界全体がこの新たな手法に驚きを隠せなかった。対戦格闘という新たなジャンルを生み出した『ストⅡ』であったが、『ダッシュ』でバージョンアップという新概念をさらに確立したのである。

key word

難解コマンドへのあくなき挑戦!!

必殺技コマンドはさまざまだが、『ダッシュ』の頃になっても特に難しいとされていたのが、一回転コマンド。ザンギエフのスクリューパイルドライバーである。レバーを一回転させなければならない(正確には上下左右の4方向に入っていれば良い)という特殊なコマンドは多くのプレイヤーの頭を悩ませていた。上にレバーを入れるとジャンプしてしまうのではないか!? そんなに速く一回転入れられないよ……などなど色々と言っていたものだが、いつしかその難解なコマンドの研究が進められていたのである。まず第一段階としては、ジャンプ中に一回転させ、着地と同時に投げるというもの。これは今でも多くのプレイヤーが使っている一回転コマンド成功の基本でもある。次に近距離で基本技を当て(もしくは相手にガードさせ)、その硬直時間中にレバーを一回転させるというキャンセルのような使い方だ。これはザンギエフ使いなら基本ともいえる使い方であったが、どの技が硬直を発生させるのに適しているのか、という点でさらに研究は進んでいった。最終的に落ち着いたのが立ち小足払いであったが、マニアックなプレイヤーになると、思いもよらない基本技から一回転を入れてきたりもしたものだ。そして一回転コマンド入力の最終形、そしてギャラリーを魅了する技としても最高のステイタスを持つものが、立ちスクリューと呼ばれるテクニック。読んで字の如くキャラクターが立ったまま一回転コマンドを成功させるという高難度の入力方法だった。この場合、キャラクターが右を向いていたら、右から下へ、そして左、上へレバーを回転させ、スクリューパイルドライバーを決めるわけである。もともとスクリューパイルドライバーの投げ間合いは通常投げの何倍もの範囲があり、この立ちスクリューを端から見ていると、歩いているザンギエフが相手キャラを吸い込んでいるように見えたものだ。これが俗語である「吸う」という言葉の原点であるが、ここまでストイックにコマンド研究がなされたのも、もともと弱点の多いザンギエフというキャラクターの特異性と一回転コマンドというゲーマーにはたまらない高いハードルがあったからであろう。今でもさまざまな格闘ゲームがあるが、この一回転コマンドは格闘ゲーム初心者にとっては難しいコマンドとして認知されている。

ザンギエフの投げ間合いは、全キャラクター中でも群を抜いて広く、ザンギエフの間合いで戦うのは命取りであった。

動きが高速化され さらなる調整が加えられた 新次元の『ストⅡ』

発売日：1992年12月　基板 CP-システム

新たなキーワードは「高速化」

『ストⅡ』の基本システムが完成 そして新たなる挑戦!!

『ダッシュ』の発売から8ヵ月。早くも『ストⅡ』シリーズの3作目となる最新作が登場する。今までのノウハウを集約し、結集させた作品が『ストリートファイターⅡダッシュターボ』(以後『ターボ』)である。従来の基本システムをベースとしているが、スピードの高速化や一部のキャラクターに新必殺技が追加。『ダッシュ』までとは微妙に違い、ある種独特なテイストの作りになっているのが特徴だ。その大きな変更点はやはりゲーム全体の高速化だろう。対戦格闘ゲームとしてのシステムは、すでに『ストⅡ』で完成されている。他のメーカーの作品にしても、基本システムは『ストⅡ』のアレンジであるからその完成度の高さは歴然だ。そんな状況の中、他のタイトルとの差別化を図るために、各メーカーが頭を悩ましたところだ。また、セガからは3D格闘『バーチャファイター』(※1)の情報が発表された時期でもあった。そこでカプコンが打ち出した方向性は「高速化」である。「ゲームスピードのアップだろ」と、今でこそ思うかもしれない。だが、当時は『ストⅡ』とまったく同じシステム、キャラクターを使用しているのだが、違うゲームに感じられるほど衝撃的であった。もちろん、新必殺技の追加による効果もあるが、ゲームスピードの変化1つで、キャラクターの戦い方や有利不利が大きく変わり、まったく別のゲームへと変化する。高速化も1つの方向性だということを証明している。それを認めるか認めないかはユーザーの判断だが、当時の『ターボ』の盛り上がり方を考えてみれば分かることだろう。

『ターボ』以降、カプコンのタイトルを考察してみると、『スパⅡX』はスーパーコンボ、『ヴァンパイア』でのチェーンコンボ、『X-MEN』でのベクトル理論(※2)など、さまざまな方向性に挑戦をしている。このように『ターボ』の高速化の例もそうだが、いつの時代も対戦格闘の新機軸を立

ゲームの根本的な部分の1つである「時間」の流れまでも進化させた。

●※1
セガから発売された3Dポリゴン対戦格闘ゲーム。2Dが主流だった対戦格闘ゲームはもちろん、アーケードゲームの常識を覆した歴史的ゲーム。現在の向上した技術で作られたポリゴン格闘ゲームと比較すると、表現の粗さはいなめないが、まるで本当の人が動いているようなキャラクターの挙動に誰しも驚きを隠せなかった。「バーチャファイター」の登場により対戦格闘ゲームユーザーは、2D派と3D派の大きな二派に分かれることになる。

●※2
『X-MEN』シリーズの特徴であり独得のシステム。簡単に言えば、アッパー系の攻撃ならば上空へ吹っ飛び、ストレート系ならば横方向へ吹っ飛んでいくといった、各技が見たままの効果を持っているシステム。

Characters

ケン

ガイル

ブランカ

エドモンド本田

リュウ

てようとする、カプコンの姿勢がうかがえる。

『ターボ』へ進化した『ストⅡ』

基本システムに変更はなかったのだが、プレイヤーを戸惑わせたのは、やはりゲームの高速化。今でこそ『ターボ』のスピードが通常となり、当たり前となっている。しかし、当時のプレイヤーには文字通り高速化であり、とてつもなく速く感じられたのだ。ザンギエフなどは鈍重なイメージがあるだけに、スピーディに動く姿は、何ともザンギエフらしからぬ感がある。逆に高速化は、春麗やバルログにはまさに好材料であった。だが、発売初期には、この高速化がプレイヤーには悩みの種だった。その悩みとは、プレイヤーがキャラクターのスピードに反応しきれないということ。『ダッシュ』発売からの期間も短いため、『ダッシュ』の操作感覚から抜けずにいたプレイヤーが多かったことが理由だ。ジャンプ攻撃などでタイミングを逃がしカラジャンプ投げ（※3）になっている光景も春麗やバルログ使いによく見られた。高速化に伴い、コマンド入力や連続技のタイミングなどが取りづらく、より速くより正確な対応が、プレイヤーに要求された。

高速化ともう1つ『ターボ』で追加された要素は、ガイルと四天王を除いた7人のキャラクターに新必殺技が追加されたことだ。それらの必殺技は、弱点とされていた部分を補うものが多い。ザンギエフは、弱点とされていた足下を無敵にする、ハイスピードラリアット、春麗は待望の飛び道具・気功拳（※4）。E・本田は飛び道具対策のスーパー百貫落としなどが追加されている。追加技により戦術が大幅に変わり、『ダッシュ』とは違った戦い方になるキャラクターも多かった。そのため、戦術の変更や新必殺技への対応が急務となり、キャラクターごとの対処法が研究されていった。

だが、新必殺技の追加や能力がパワーアップしているなか、ガイルとベガには変更点がみられず、逆に弱体化していた。さすがにハメ技論争

ダブルニープレスハメはもうできない。それでもベガは強いキャラクターだった。

key word

バージョンアップによって変化するキャラクターカラーと背景グラフィック

『ターボ』までの3作品は基本システムは同じであったが、ゲームバランスの微調整、キャラクターの追加、新技の追加、ゲーム全体の高速化とさまざまな面でマイナーチェンジを繰り返した。それらの点以外にも変化は多々あり、対戦時に表示されるキャラクターの顔グラフィックや、背景の微妙な色合い、そして細やかな演出などなど挙げていけばキリがないほどである。そのなかでも対戦格闘ゲームというージャンルで密かに新要素として確立していったのが、キャラクターコスチュームカラーの変化である。『ストⅡ』シリーズは、バージョンアップを重ねる度に、各キャラクターのコスチュームカラーが変化した。それはキャラクターイラストでも分かる通りだ。『ダッシュ』の段階ではそれほどカラーの数は多くなかったが、次作である『スパⅡ』からはコスチュームカラーが各ボタン対応で変化するようになる。自分は白いリュウで決まり、私は青いケンがいい……とさらに自分の使うキャラクターに個性を持たせることができるようになったのである。

自分の使うキャラクターのカラーすら自己主張の一要素となった。

●※3
何も技を出さずに、ジャンプだけをする行為。ジャンプ攻撃をすると見せ掛けて、立ちガードをさせておき、着地に投げやしゃがみ攻撃を仕掛ける奇襲戦法。

●※4
ターボでついに春麗に飛び道具が追加された。『ダッシュ』までは素速い動きで相手を翻弄する戦い方が基本だったが、これで相手を抑える戦い方も可能になった。『ターボ』以降も春麗は気功拳が使えるが、気の形やコマンドがころころ変化しプレイヤーを戸惑わせた。

バルログ

バイソン

ダルシム

ザンギエフ

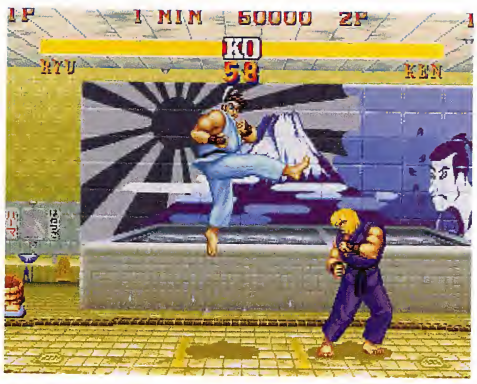
春麗

まで起こしたベガのダブルニープレスには微調整が入り、ダブルニープレスハメは成立しなくなっている。ガイルに関しては、能力や技のポテンシャルがもともと高いためだろう。

高速化による戦術の変化 スピード系や突進系が有利か!?

今回の新要素である高速化や必殺技の追加は、従来の戦術に大きく影響した。特にリュウ、ケン、春麗、E・本田は新必殺技が追加されたことで、攻撃のバリエーションが増え戦術が幅広くなった。

その最たる例が春麗だろう。移動速度が上がったことにより、跳び込みや間合いを詰めるなどの動作に対応されにくく、相手を押し込みやすくなっている。また、気功拳の追加で遠距離からの攻撃もこなし、攻守どちらにも対応できる戦い方が可能



リュウとケンのバランスの良さは相変わらず。空中竜巻旋風脚の追加により奇襲も可能に。

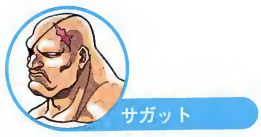
となった。そして、戦術の幅が広がったのはリュウとケンも同様だ。共に空中竜巻旋風脚が追加され、空中戦をもカバーできる最強キャラクターの一角を担う存在となる。そんなリュウやケンに対して、互角に戦えるようになったのがバイソンだ。『ダッシュ』では飛び道具やリーチのある技に苦汁を飲まされた日々だったが、『ターボ』では念願の無敵状態になる技を修得。ターンパンチの出際が無敵になり、飛び道具や足払いをすり抜けて攻撃することが可能となった。また、ターンパンチ(※5)を限界まで溜めて打つと「ファイナル」と叫びながら突進していく。パンチ、キックボタンの両方で溜めることが出き、長時間を要するが、ファイナルの破壊力は魅力だった。ガードされたときのリスクを考えると一長一短といったところか。そのほかにも、バイソンのように既存の技に無敵状態の効果がプラスされたキャラクターは多く、起き上がりや飛び込みの攻防がヒートアップした。また、バイソンに限ったことではないがターボ化の恩恵も授かり、ダッシュストレートなどの突進技が見切られにくくなった。特にブランカのローリングアタックは、他のキャラクターも含め数ある突進技のなかでも、群を抜くスピード。よほど距離が離れているか、先読みされること以外にカウンターを取られることは少なくなった。

その存在すら知らない人もいたバイソンの「ファイナルターンパンチ」。

キャラクターのトップ争いが激しく行われるなか、ある意味安定した地位にいたのがザンギエフだった。つねに下位をキープし続ける不遇のレスラーである。一発逆転のスクリューパイルドライバーや対空能力が高いダブルラリアットなどを持つが、動きが遅く飛び道具を持たない。投げキャラクターの宿命か接近戦での対処法は万全だが、遠距離に対して為す術がないのは致命的である。いかにして接近戦に持ち込むかがザンギエフ使いの腕の見せどころであった。しかし、カプコン側もそんなザンギエフを見かねたのか、ヘッドバットの攻撃気絶値が異常に高くなっていた(※6)。ダブルラリアットほどの信頼度はないが、ヘッドバットを対空技として使うこともできた。そして気絶状態の相手に、スクリューパイルドライバーの連続技を決めるのが、ザンギエフの必勝パターンであった。

●※5
パンチボタン3つかキックボタン3つを押して溜め、放すと攻撃。タメの長さに比例して攻撃力がアップしていく。約60秒を溜めれば、ファイナルターンパンチが打てる。

●※6
当たればほぼ相手を気絶状態にできたザンギエフのヘッドバット。ゲームの高速化により、スクリューパイルドライバーを決めることが以前より難しくなったため、このヘッドバットで相手を気絶させ、スクリューパイルドライバーを狙うプレイヤーは急増した。



押し寄せる格闘ブームの波 有力な格闘ゲームが台頭し始める

この時代どのゲームセンターも全体の7～8割を格闘ゲームが占めており、まさに「格闘ゲーム一色」。SNKからは『龍虎の拳』『餓狼伝説2』、データイーストから『ファイターズヒストリー』(※7)などのビッグタイトルが台頭し始め、対戦格闘というジャンルは群雄割拠の時代へと突入する。どのメーカーも「打倒ストⅡ」という考えはあったはず。そのために各メーカーは新規プレイヤーの獲得に躍起になり、独自のシステムを開発し始めていく。カプコンもそれらに対応すべく新基板の開発、システムの改良に全力を尽くすことになる。しかし、すでに『ストⅡ』は3作目。新要素が追加されたとはいえ、これまで培った対戦感があればスムーズに入り込めるのだが、問題は新規プレイヤーの確保だ。高速化されたということもあり、『ターボ』は対戦初心者にとって敷居が高いタイトルになってしまった感がある。さらに、1プレイの回転数を上げるため、よほどの大型店舗以外は、対戦台が多く、1人プレイ台が少なかったため初心者の練習の場がなかった。また、キャラクターの戦術が確立していたこともあり、初心者と上級者のレベル差があり過ぎたのだ。そのため、初心者が後発の格闘ゲームに流れる傾向も見受けられた。確かに、いきなり初心者が上級者に勝ってしまっては、ゲームのバランス的に成り立たないのも事実であり、簡単に解決できる問題でもない。従って、この問題を少しでもクリアするのが、次回作への課題となった。

いくつもの対戦格闘ゲームが稼働する中、王者の風格を漂わせていた『ダッシュ』。

key word

連続技という概念

対戦格闘が出始めた頃は、1発1発の攻撃を的確に相手に当てる、そして必殺技を出す、相手の攻撃をガードするというかなり基本的な点が重視されていた。しかし前作『ダッシュ』の頃から、連続技という概念がプレイヤーたちに生まれ始める。これはキャンセルという概念に近いところにあるのだが、要は、攻撃チャンスに何回技を相手に決められたのかということである。現在の格闘ゲームではこの連続技という概念は、基本技のように当たり前になっているが当時はそれほどでもなかったのだ。「ジャンプ強キックを当て、しゃがみ強パンチをキャンセル波動拳で3ヒット」というような連続技は何も最初からあったわけではない。対戦格闘というジャンルは、相手に勝利することで喜びを見いだすというところがある。その相手に勝利するという貪欲な考えが、いくつもの連続技を生み出したといえるだろう。

今でこそ8ヒット、9ヒットと強烈な連続技があるが、当時はせいぜい3ヒット程度。

●※7
『龍虎の拳』『餓狼伝説2』は両作品ともSNKから発売。『餓狼伝説2』は多彩なキャラクターと個性的なシステムで以後、『ストⅡ』と並ぶ代表的な2D対戦格闘ゲームに成長。『龍虎の拳』はズームアップ、ズームイン機能(遠近感をゲーム中で表現した)を導入。また超必殺技という概念を初めて採用した作品だ。『ファイターズヒストリー』(データイースト)も異彩を放つ対戦格闘ゲームで、特にキャラクターの個性と、独特のコマンドが話題になった。

大幅な進化を遂げたシリーズ4作目

リニューアルされた新たな『ストⅡ』

『ストⅠ』の登場から6年。シリーズ4作目となるタイトル。画面を見て最初に驚かされるのは、躍動感溢れるリュウが波動拳を放つオープニングデモだ。リズミカルなステップからリュウが繰り出す波動拳には、誰しも度肝を抜かれたことであろう。このオープニングデモからも分かる通り、この『スーパーストリートファイターⅡ』(以後『スパⅡ』)から基板が変更されているのである(※1)。このほかにも立体的な音源を提供するQサウンドや、グラフィックの向上などさらなる進化を遂げている。特にグラフィックは、背景やキャラクター、技のモーションなどが一新され、リニューアルされている。キャラクターの顔グラフィックは、前作までとは別人に思えるほどで、ケンなどは前作までの男臭さがなくなり、「さわやかな好青年」へと変貌。以降のシリーズでのケンのイメージを決定づけた。他のキャラクターも顔つきが精悍になり、『ターボ』までの個性重視のイメージからかっこよさというイメージに変化した。

システム的な変更は見られないが、既存の12人に加え新たに、ラッシュ系のフェイロン、タメ系のディージェイ、スピードのキャミィ、パワーのT・ホークの4人が追加。シリーズ最高の16人となり、バラエティ豊かな顔ぶれになった。ゲームスピードは『ターボ』での高速化はなくなり、『ダッシュ』程度のスピードに抑えられた。『ターボ』で多少道が反れた感があったが、本作で軌道修正。プレイ感覚は『ストⅡ』に近く、非常にシンプルな作りになった(※2)。

シンプルイズベスト！対戦の原点に戻った『スパⅡ』

『スパⅡ』が発売された1993年。

『ストⅡ』の原点に戻りつつも、グラフィックや音源がパワーアップ。

●※1
『ターボ』まではCP-システムという基板を使用していたが、『スパⅡ』からはCP-システムⅡに変更された。強化面はグラフィック表現能力の向上、立体的なサウンドを表現できるQサウンドの実現など。基板の見た目も変わり、CP-システムは基板がむき出しだったが、CP-システムⅡから緑色のボックスに基板が収納され管理が楽になった。

●※2
【キャラクターの色選択】
キャラクター選択時に、6つの攻撃ボタン&スタートボタンの中から、どれか1つを押しっぱなしにすることで、そのボタンに対応する色(全7種類)のキャラクターを選択できるようになった。
【ボーナス得点】
連続技を決めるとCOMBO数が表示され、より多くの得点をもらえるようになった。また、気絶状態から素早く立ち直った場合もボーナス得点がもらえた。

Characters

ケン

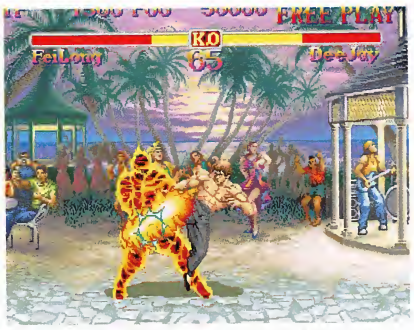
ガイル

ブランカ

エドモンド本田

リュウ

この年、アーケード業界を揺るがす格闘ゲームの数々が誕生している。セガの3D対戦格闘『バーチャファイター』。ポリゴン格闘という新機軸を作り出した名作の1つだ。また、「ラインバトル」システムを採用したSNKの『餓狼伝説』シリーズの新作『餓狼伝説スペシャル』(※3)である。『餓狼伝説スペシャル』は『スパⅡX』と並ぶ名作として、いまもなお稼動している。そして、『スパⅡ』の3タイトルがこの時代の格闘ゲームを担う3大格闘ゲームであった。『バーチャファイター』のポリゴンや『餓狼』の「ラインバトル」、『ワールドヒローズ2』の「デスマッチモード」(※4)など、各メーカーのさまざまなアイデアを絞り出して考えられた格闘ゲームが多く登場した時代だった。どこも『ストⅡ』と違う独自のシステムを売りにしているなか、『スパⅡ』はどうだろうか？『ストⅡ』からの基本システムには手を加えず、至ってシンプルな作りになっている。『スパⅡ』はシステムだけを見るならば、『バーチャファイター』や『餓狼伝説』、その他の格闘ゲームに比べ地味ではあった。しかし、そんな状態にあっても『スパⅡ』の人気は衰えることなく、快進撃を続ける。それは、既存のシステムに手を加えることなく、キャラクター間のバランス調整に重点を置き、対戦バランスを突き詰めたからではないだろうか。必殺技や通常技を見直すことで、キャラクターの個性を出しつつ、バランスを取っていく。格闘ゲームの老舗であり、その実績があるカプコンならではの手法である。それは、根底となるシステムに絶対的な自信があるからなせるワザだろう。その自信がよい作品を生みだし、対戦を奥深くしていったのである。



さらに絶妙な対戦バランスになった『スパⅡ』。対戦熱はさらに高まる。

新たな風を吹き起こした新キャラクター4人

今回参戦した4人のキャラクターはまったくの新規キャラクター。その外見のインパクトや未知の性能に惹かれたのか、発売された直後の4人のキャラクターの使用率は高かった。既存の12人のキャラクターには能力や技の性能にバランス調整が行われたほか、一部のキャラクターに持つキャラクターへのイメージ像はかなり変化したはずである。特に春麗のかわいさは特筆もので、もともと多かった春麗ファンをさらに増加させた。春麗といえばかわいく、そして美しくなった顔のグラフィックもさることながら、今では伝説のポーズとまでなっている気功拳を撃つポーズが印象的。おしりをプリっとつきだして、両手を前に出すあのポーズ……これに多くの男性は魅了されてしまったのだ。このようにたった1つの技だけでユーザーの心を支配してしまうほど、『ストⅡ』シリーズのグラフィックとキャラクターの動きは秀逸なのである。キャラクターの魅力をイラストはもちろん、ゲーム中のグラフィックで表現するという卓越した技法はこの『ストⅡ』シリーズが原点といえるだろう。

key word

基板変更によるグラフィックの変化

ゲームセンターに登場した『スパⅡ』を見て誰しも驚いたのが、グラフィックの変化である。この『スパⅡ』から基板がCP-システムⅡに変化したことにより、より緻密で表情豊かな表現が可能になったからだ。ゲーム中のグラフィックの中で一番その変化を実感できたのが、対戦前に表示される各キャラクターの顔である。今までのごつい雰囲気から一変して、かっこよさを重視したシャープなイメージに変わったのだ。これによりユーザーの持つキャラクターへのイメージ像はかなり変化したはずである。特に春麗のかわいさは特筆もので、もともと多かった春麗ファンをさらに増加させた。春麗といえばかわいく、そして美しくなった顔のグラフィックもさることながら、今では伝説のポーズとまでなっている気功拳を撃つポーズが印象的。おしりをプリっとつきだして、両手を前に出すあのポーズ……これに多くの男性は魅了されてしまったのだ。このようにたった1つの技だけでユーザーの心を支配してしまうほど、『ストⅡ』シリーズのグラフィックとキャラクターの動きは秀逸なのである。キャラクターの魅力をイラストはもちろん、ゲーム中のグラフィックで表現するという卓越した技法はこの『ストⅡ』シリーズが原点といえるだろう。

グラフィック向上の恩恵でますます可愛くなった春麗。『ストⅡ』の頃よりか少し大人になったような印象を受ける。

●※3
『餓狼伝説スペシャル』(SNK)。『ストⅡ』シリーズと双璧をなす対戦格闘ゲームシリーズの3作目。スペシャル以降、餓狼伝説シリーズは何作も発売されているが、ファンの間ではスペシャルが一番という声も多い。その要因として、完成されたラインシステム、個性豊かな登場キャラクターたち、派手で一発逆転性の高い超必殺技、多彩なキャンセル技と連続技の存在などが挙げられるだろう。

●※4
「ラインバトル」。『餓狼伝説』シリーズを代表するシステム。バトルフィールドが手前と奥の2ラインからなり、自由に行き交うことができることで、戦略の幅が広がっている。
「デスマッチモード」。『ワールドヒローズ』独得のモード。フィールド内に障害物が設置されており、触れればダメージを受けるというモード。

フェイロン

ディージェイ

ダルシム

ザンギエフ

春麗

は新必殺技が追加された。細部の変更により、戦い方がガラリと変わったキャラクターもいたが、逆にそれがキャラクターを特徴づける形となり、新たなイメージを作り上げた。

新キャラクターである4人は、対空無敵技を持つフェイロン、スピードを活かした地上戦を得意とするキャミィ、突進技と強力な投げ技を持つT・ホーク、オールラウンドに戦えるディージェイとバラエティーに富んでいる。そのなかでも驚異的な強さを見せたのはT・ホークだ。ザンギエフに比べいくぶん間合いは狭いとはいえ、スクリューパイルドライバー並の破壊力を持つ投げ技メキシカンタイフーン、また無敵時間を持ち、対地・対空の双方に有効なトマホークバスター、さらに、ジャンプからの強襲技コンドルダイブなど、攻守のバランスに優れた必殺技、通常技がその強さを証明した。逆に苦戦を強いられたのはフェイロン。烈火拳からの連続技、対空技の熾炎脚を持つも、飛び道具に対して効果的な攻撃手段を持たないため厳しい戦いとなった。そして、人気を集めたのが春麗に続く女性キャラクター、キャミィ。小柄な外見に似合わず、リーチの長い通常技と無敵技で地上戦を支配する強さを持っていた。

メキシカンタイフーンを持つT・ホーク。ついに2人目の投げキャラクターが登場。

各キャラクターがパワーアップを果たしたなか、弱体化したのがガイル。タイトルを重ねるごとにパワーダウンを余儀なくされてきたが、裏を返せばその強さがすでに『ストⅡ』で完成されていたためだろう。戦い方は一向に変わらず、ソニックブームからの攻撃とサマーソルトでの守備の堅さは健在であった。逆にシリーズごとに進化改善されていくのはリュウ。新必殺技、ファイヤー波動拳や空中竜巻旋風脚の軌道の変更。基本的な闘い方に変化はないものの、前作とは違ったリュウとなっている（※5）。日々変化していくリュウは、主人公ゆえの特権か？　また、ザンギエフも新投げ技、アトミックスープレックスを修得。攻撃力はスクリューパイルドライバーより高く、見た目も豪快な投げ技だ。間合いが離れている場合は、フライングパワーボムが発動し、近～中間距離での奇襲技としては最適であった。しかし、決め手のスクリューパイルドライバーに投げ失敗ポーズが追加。スクリューパイルドライバーの間合いを見極めていないと、手痛い反撃を受けた。

燃える波動拳を修得したリュウ。安定感にさらに磨きがかかる。

異色の対戦台 8人トーナメントバトル！

『スーパーストリートファイターⅡザ・トーナメントバトル』（※6）は、独立した作品ではなく、『スパⅡ』のゲームモードの1つ。その最大の特徴は、最大8人が同時参加できる対戦トーナメント式バトルにある。しかし、同時参加という大がかりなシステムなため、大型ゲームセンターでしか見かけることができなかった。『トーナメントバトル』は、4台の筐体を使って行われ、1プレイで3人と対戦することになる。1試合ごとの結果で座席の移動が行われ、3戦目の結果で順位が決定する。そして、1位のプレイヤーのみが、次のトーナメントに参加できるシステムとなっていた。ただし、3連覇を達成すると専用のエンディングとなりそれ以上続けることはできないという、少し特殊な対戦システムとなっていた。勝ち負けに関わらず、1プレイ

●※5
ファイヤー波動拳を修得し、リュウの代名詞ともなった「波動拳」。一方ライバルのケンは燃える昇龍拳を修得。ケンの代名詞は「昇龍拳」と言えるだろう。『スパⅡ』でさらに両キャラクターの個性化が進み、完全な別キャラクターに変化した。

●※6
『ストⅡ』シリーズの5作目となる作品。基本は『スパⅡ』だが、その独得の対戦方法が印象的なタイトルである。

サガット

バルログ

バイソン

T・ホーク

キャミィ

ベガ

で最低3人との対戦が出来るため、対戦初心者には練習台としてプレイするのに向いていたと言える。もともと大型筐体専用であったのだが、設置場所の問題もあり通常筐体でもプレイができるよう改修された。しかし、通常の対戦台に比べインカム数が悪いため、店舗での評判は良くなかったらしい。

通信技術が発達した現在ならば、形態はどうあれ多人数プレイは面白い企画であり、当時では先取りした試みである。現在では多人数プレイは珍しくもなく、それこそ全国のプレイヤーとも対戦ができる時代。単純な発想とはいえ8人が同時に参加してプレイするスタイルは、画期的であり斬新な発想だった(※7)。残念ながら時代という壁にぶつかり、惜しくもあまり知られることのなかった不遇なタイトルとなってしまった。

次に生まれる超新星の礎となった『スパⅡ』

グラフィックの向上、新キャラクターの参戦、新技の追加など数々の変更点をひっさげて登場した『スパⅡ』だが、シリーズファンならその思い出はあまり深くないのではなかろうか？　それはなぜか？　そう、この後登場する『スパⅡX』があまりにも素晴らしい作品だったからである。そのため『スパⅡ』をプレイした思い出が薄れてしまっているのだろう。

それでも新キャラクター4人に対する戦術の研究や、既存キャラクターの新技をからめた連続技の探究は、当時かなり熱いブームを引き起こした。そしてこの『スパⅡ』をもとに、まるで超新星が爆誕するように登場したのが、次作である『スパⅡX』だったのである。

key word

『ダッシュ』以降、初めての新キャラクターたち

格闘ゲームのバージョンアップの一番の変更点は、新キャラクターの登場にある。当時『スパⅡ』以外にも他メーカーの格闘ゲームはいくつも登場していたが、どのタイトルもバージョンアップを繰り返す度に、新キャラクターを追加していた。では『ストⅡ』シリーズはどうであったのだろうか？　意外にも『ダッシュ』で四天王が追加されただけで『スパⅡ』が久しぶりの新キャラクター参戦になるのだ。そんなこともあり『スパⅡ』の情報がアーケード雑誌に登場したときは、ユーザーの注目はそこに集まり、一体どんなキャラクターなんだろうかと夢を膨らませたものである。そして『スパⅡ』が稼働すると、新キャラクターをこぞって使用したのである。『スパⅡ』に対するユーザーの反応は、「斬新すぎて最初は手に余る」といった感じであろうか。あまりにもやり込まれすぎていた『ストⅡ』ゆえに、ユーザーにはとても異質なキャラクターに見えたかもしれない。しかしそんな違和感はすぐ消えてしまう。稼働から何日か経つと立派なキャミィ使いやフェイロン使いが現れ始めるのだから。

さて新キャラクターを旧キャラクターに例えて分類してみよう。まずキャミィだが、小柄な体型の割に攻撃判定の強い基本技を持ち、必殺技では対空、突進、特殊技とオールラウンドな技を持つ強力なキャラクターだ。春麗の素速さとリュウの確実性を持ったキャラクターと言えるだろう。ただ飛び道具には若干弱い印象がある。ディージェイは必殺技のコマンドからも分かる通りタメ系のキャラクター。ブランカ、ガイル、ベガと操作感覚はよく似ていた。ディージェイの持つ必殺技は飛び道具、突進、そして近距離で相手に大ダメージを与え、対空技にも使えるマシンガンアッパーだ。かなりオールラウンドなキャラクターに感じるが、いつもタメを作っておかなければならない、基本技のモーションがどれも特殊など、扱いやすさという面では若干不安が残るキャラクターだった。T・ホークは突進、対空、そして強力な投げ技を持つパワフルなキャラクター。さしずめ動きが俊敏になり、対空に優れたザンギエフといったところか。最後にフェイロンだが、体のスケールが小さく脆弱なイメージを受けるが、無敵時間を持つ対空必殺技、最大3発までつながる突進技など相手に与えるダメージはなかなかのものであった。使いこなせば強力なのだが、その反面、飛び道具に弱い、打たれ弱いという弱点を持っていた。そのためテクニカルなキャラクターといった印象が強く、ダルシムやバルログのようなキャラクターといえるかもしれない。ちなみに新キャラクターの中で一番強いとされていたのがキャミィとT・ホーク。次にディージェイだった。

●※7
筐体を何台も並べて同時対戦する方式は、現在ではレースゲーム等で主流となっている形式である。『スパⅡ　トーナメント』はそんな筐体の稼働形式を先取りした作品だった。しかし上手くなりたい、じっくり遊びたいというプレイヤーたちの気持ちとは若干趣旨が異なっていたようだ。

不朽の名作『スパⅡX』登場!!

格闘ゲームの最高峰 永遠の名作が登場！

一発逆転を秘めた「スーパーコンボ」や空中コンボなど、のちのシリーズにつながる新たな試みに挑戦した、『ストⅡ』シリーズの6作目。キャラクターの変更はないが、スーパーコンボを含め一部のキャラクターには新必殺技を追加。さらに、システム面でも空中コンボ、投げ受け身（※1）などが導入され、そこから派生する戦略には無限のバリエーションが生まれた。また、カプコン対戦格闘ではおなじみの隠しキャラクター豪鬼（※2）は、今作から登場している。『スパⅡX』は未だに多くのゲームセンターで現役として稼働しており、格闘ゲームとしての1つの完成型として名高い評価を受けている。シリーズの最高傑作と呼ばれるほど、最良の仕上がりとなった『スパⅡX』。その人気は今なお大会が全国各地で行われているほどである。

現在ならば、空中ガードやブロッキング、ライン移動などさまざまなシステムが多数ある。だが、『スパⅡX』にはそういった目立ったシステムは一切なく、特筆すべきシステムといえば、ゲージを溜めることで使用できるスーパーコンボのみ。ほかのゲームと見比べてみてもシンプルである。シンプルながらも多くの人々に支持され、発売から10年経つ現在でも通用する理由は、それだけゲーム全体の完成度が高いという証だ。シンプルなだけに奥深く、甘えを許さないストイックな戦いが、対戦マニアを夢中にさせたのだろう。

一撃必殺「スーパーコンボ」

『スパⅡX』の最大の売りである「スーパーコンボ」。これは、スーパーコンボゲージを溜めることで、強力な超必殺技であるスーパーコンボを出すことができるシステムだ。ゲージは必殺技や通常技を出すことで少しずつゲージが溜まっていき、満タンになれば使用可能となった。次のラウンドに持ち越すことができず、さらに1回使えばゲージはゼロに戻ってしまう。一発逆転を可能とするだけの破壊力を持つため、いかにゲージを溜め、どのタイミングで使うかが勝負の決め手となった。

スーパーコンボは大きく分けて「飛び道具」「突進技」「投げ技」の3つに分類される。共通していえることは、接近戦での使用がメインとなることだ。多段ヒットする技が多く、接近

●※1
通常技投げに限り、投げられた瞬間にレバー↑or↓を入れながら攻撃ボタン（中or強）を押すと、空中で受け身を取りダメージを軽減できる。

●※2
【豪鬼乱入条件】
①ベガに到達するまでのタイム総計が1500以下
②スコアが120万点以上
③対2P戦で12人以上連続で勝ち続け、勝利メッセージ中にいずれかの攻撃ボタンを2秒以上押し続ける。（①と②はノーコンティニューが条件）

Characters

ケン

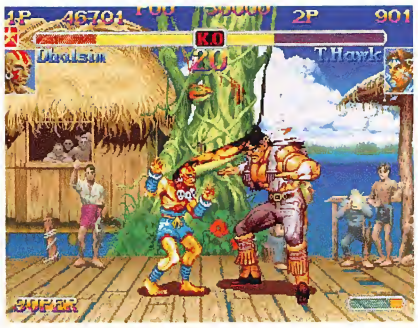
ガイル

ブランカ

エドモンド本田

リュウ

戦でないと、その効果を十分に発揮できないからである。もちろん、無敵時間を利用した緊急回避や反撃という使い方がおもなところであるが、高い攻撃力を得る反面、そのスキは大きく攻撃を外したときの代償も大きかった。威力は、キャラクターごとの差はあるものの、どれも相手の体力を1／3以上奪う破壊力を秘めている(※3)。なかでもザンギエフのファイナルアトミックバスターの破壊力はトップクラス。抜群の破壊力を持ち、相手によっては体力の半分以上を奪う。ザンギエフらしい一発逆転を秘めた技だ。しかし、技のタイプはキャラクターによって異なるため、ザンギエフのような投げ技もあれば、リュウの真空波動拳のように多段ヒットする飛び道具のようなタイプもある。特に多段ヒット系のスーパーコンボは、全段ヒットさせなければ、大ダメージは期待できない。ガイルのダブルサマーソルトは、突進距離も短いうえ、至近距離かつ地上でヒットさせなければ、スキだけが残るという、使いどころが限定される技であった。


画面の両脇にあるのがスーパーコンボゲージ。いかに貯めるかが勝負の分かれ目。

スーパーコンボで相手を倒すとこのような派手な演出になる。爽快感もひとしおだ。

スーパーコンボを使った新たな戦術が生まれる

新必殺技の追加やスーパーコンボにより、各キャラクターの戦術は変わっていく。また新必殺技の追加のほか、レバーを入れながら攻撃ボタンで出せる特殊技や、しゃがみガード不可の中段技が追加され(※4)、相手の行動やガード方向の読み合いが重要となった。その中で、攻撃のバリエーションが増えたのはリュウだろう。新必殺技の追加はないが、特殊技の追加が目立つ。特筆すべきは『ストⅡ』シリーズ初の中段技、鎖骨割りの修得である。しゃがみガードを崩す鎖骨割りは、下段攻撃後の連係に効果的であるうえ、見慣れぬ技ゆえに、見切られることが少なかった。また、ジャンプ中に出せるすくい突きも、本作からの新技である。

key word

空中コンボという概念

『スパⅡX』から実用度という点で新システムとも言える要素が、空中コンボだ。これは、空中にいる当たり判定を残したままの相手に、何発か攻撃を加える行為のことで、リュウのすくい突きを使った空中コンボなどが代表的だ。浮いている相手にすくい突きを2発入れ、その後タイミング良く真空波動拳をヒットさせることができた。また、ディージェイの強ジャックナイフキックが連続で2回入ることも有名。そのほか、ブランカのグラウンドローリングアタックの出始めで相手を浮かし、吹っ飛んだところに追撃などなど、数々の空中コンボがプレイヤーたちの手によって発見、研究されたのである。とはいえ『ストⅡ』シリーズでは、この空中コンボにはさして重きを置いていないようだ。それは『ダッシュ』で話題になったハメ技のような現象や、他の格闘ゲームのように一定の連続技で大ダメージが確定という現象を避けてのことだろう。そうすることで、微妙な技の駆け引きや、少ない体力での緊張感、一発逆転の可能性を残しているからである。

リュウのすくい突きを2発当てた後に、真空波動拳で追い打ちなどが空中コンボの例。

●※3
多段ヒットするスーパーコンボ。全段相手に決まれば体力の3分の1ほどのダメージを与えたが、実はさらにダメージ量が増加する場合がある。それは自分の体力が少ない場合でスーパーコンボを使用した場合である。目に見えるゲージなどはないため、明確な判断材料はないものの、火事場のバカ力的な感覚で攻撃力がアップするのだ。自分が危険なときほど、攻撃に徹した方が有利になるという妙がそこにある。まさしく攻撃は最大の防御なりだ。

●※4
レバー入れながら攻撃ボタンで出せる特殊技と基本技の大きな違いは、グラフィックはもちろん、当たり判定の強化や、独特のモーションから繰り出されることで、相手への牽制や奇襲の役目を果たすところにある。中段技は、しゃがみガード不可の技を指す。例えばじっとしゃがんでタメをつくり続けて待っている、いわゆる待ちガイルに、攻撃を当てることが可能になったわけだ。

フェイロン

ディージェイ

ダルシム

ザンギエフ

春麗

波動拳を攻撃の軸とし、特殊技を絡めた攻めの組み立てがリュウの基本となった。また、スーパーコンボの真空波動拳は、逆転狙いや緊急回避にと、攻守に優れた技である。スタートからバックジャンプ空中竜巻旋風脚でゲージを溜めに入るプレイヤーもいた。意外な進化を遂げたのはM・バイソン。相変わらず飛び道具を持つキャラクターには苦戦するも、突進技からの怒濤のラッシュは圧倒的な破壊力を持つ。また、グランドダッシュストレートの追加により、下段攻撃が可能に。突進力があるため、相手は上段か下段かの判断に戸惑った。また、スーパーコンボの無敵時間を利用すれば、飛び道具もすり抜けながら反撃できるため、対飛び道具対策をかね、実用性は高かった。新技の追加により、戦い方が激変したのはなんといってもフェイロンだろう。『スパⅡ』では、飛び道具に苦しめられ、特に「待ち戦法」に対して手の打ちようがなかった。しかし、飛び道具を越えて攻撃&接近できる新技、烈空脚の追加で得意の接近戦に持ち込みやすくなったのは大きい。そして、スーパーコンボの導入で念願の無敵技を手に入れたのはベガ(※5)。『ダッシュ』のハメ技発覚以来、弱体化を余儀なくされその状況に甘んじていたが、『スパⅡX』で久々の進化。リーチのあるしゃがみ中キックがキャンセル可能となり、攻めのバリエーションが増えたのは嬉しい仕様だ。逆に、毎度「悪戦苦闘」という宿命を背負っているのがザンギエフ。その状況は『スパⅡX』でも変わらない。だが、近づきながら飛び道具を打ち消すバニシングフラットの追加で、戦いはいくぶん楽になったと言える。

バニシングフラットからスクリュー…。これがザンギ使いのステイタスだ!!

その強さは、まさに鬼神 最強のキャラクター豪鬼

『ストⅡ』シリーズ以外にも、『X-MEN』や『VS.』(※7)などにも登場している、お馴染みの隠しキャラクター豪鬼は本作から登場。条件を満たすことで、ベガの時点でCPU豪鬼が乱入してくる。リュウとケンをパワーアップさせたその強さは尋常ではなく、初戦で勝利できたプレイヤーはわずかであろう。スーパーコンボを持たないのがせめてもの救いだが、空中で2発放つ斬空波動拳、竜巻旋風脚から豪昇龍拳への連続技、飛び込みに対しての超反応での反撃など、恐るべきキャラクターであっ

key word

春麗&E・本田の不思議

春麗とE・本田のスーパーコンボは、どちらも後ろタメ、前、後ろ、前、パンチ(キック)という共通のコマンドだ。実は(有名な話だが)この2人だけスーパーコンボに特別な使い方があった。それは歩き千裂脚(鬼無双)と呼ばれるものだ。通常は、コマンドの最後のレバー前部分とボタンを押した時点で技が発動するのだが、レバーを前に倒したままにしておくと、ボタンを押すまでコマンドが入力されたままの状態を保つことができたのだ(※6)。当然レバーを前に倒しているのだから、キャラクターは相手方向に歩いていく。そして自分の好きなタイミングでパンチ(キック)ボタンを押すことでスーパーコンボが発動するのである。この一連の動作が歩き千裂脚や歩き鬼無双と呼ばれる由縁なのだ。

この特殊な技の発動の仕方は、実戦でもなかなか効果的だった。相手にとっては、思いもよらないタイミングでスーパーコンボを出されるのだから反応がしづらいわけだ。とはいえ、前に普通に歩いていくということはガードができない状態なので、頻繁に使用できるものではなかった。結果的にはギャラリーに向けた見せ技といったところであろうか。

写真では分かりにくいがこれが歩き千烈脚。とことこ歩いて発動が可能。

●※5
意外なことに『スパⅡX』まで無敵技を持っていなかったベガ。基本的なポテンシャルが高かったため、直接的な弱さにつながっていなかったが、これで飛び道具に対しての返し技ができたのである。

●※6
コマンド先行入力は、スーパーコンボだけでなく、E・本田に限っては大銀杏投げでも可能であった。コマンドの関係上、あまり実用的ではなかったが……。

●※7
『X-MEN』シリーズや『VS.』シリーズ。『X-MEN』はマーヴルコミック社から発行されているアメコミを元にした対戦格闘ゲーム。アメコミを再現したかのような派手な演出が話題に。『VS.』シリーズは『MARVEL VS. CAPCOM』などを指す。X-MENを始めとするアメコミのヒーローたちとカプコンキャラクターたちが入り乱れて戦う豪華な内容。

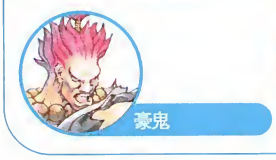
サガット

バルログ

バイソン

T・ホーク

キャミィ


豪鬼

ベガ

圧倒的な強さを持つ豪鬼。特に斬空波動拳を連続で出せば相手は近寄れなかった。

た。多くのプレイヤーは豪鬼まで到達するも、倒すことができず何度もコンティニューを繰り返した。特に斬空波動拳には苦しめられたプレイヤーは多いはず。そんな豪鬼が、プレイヤーキャラクターとして登場したときは皆、驚愕であっただろう。使用コマンドが公開された時期には、どの筐体にも豪鬼が画面狭しと飛びまわり、斬空波動拳ばかり撃っている姿が見られ、ある意味猛威を振るっていた。同時に豪鬼の召喚に失敗すると、茶色いカラーのリュウが選択されるため、茶色いリュウを使用しているプレイヤーは「豪鬼コマンド失敗」と、後ろで囁かれていたものだ。

豪鬼以外にも、『スパⅡ』仕様のキャラクターが使用できる隠しコマンドもあった。キャラクターを選択したあと、すぐに対応したコマンド(※8)を入力することで使用可能となる。スーパーコンボと受け身が取れなくなるが、技性能が全体的に高めとなる。基本能力の上昇かスーパーコンボかの選択。通常技の性能が優れるサガットなどは、『スパⅡ』仕様の方が人気が高かった。この『スパⅡ』仕様のキャラクターは多くの制限を持つものの、ストイックな戦いを望むプレイヤーに好まれ、あえて『スパⅡ』仕様のキャラクターで『スパⅡX』仕様のキャラクターに勝利するという楽しみさえ生まれていたようだ。

『ストⅡ』シリーズ堂々完結

『スパⅡX』で1991年から3年に渡り、6作目まで続いた『ストⅡ』シリーズが完結となる。本作の特徴の1つであるスーパーコンボは、対戦格闘の魅力でもある「駆け引き」の要素を強調しているかに思える。その「駆け引き」の妙を実現したことが『ストⅡ』シリーズが格闘ゲームの金字塔と呼ばれた要因であろう。

「対戦格闘」という要素が人気を呼び、大成功を収めた『ストⅡ』シリーズは、現在なおも続く格闘ゲームの基盤を築いたタイトルとして、大きな足跡を残したといえる。そして格闘ゲームの基盤を築いたカプコンは、さらなる高みを目指し対戦格闘の奥行きを模索していく。そして、次作『ストリートファイターZERO』でさらなる格闘ゲームの新境地を拓くこととなった。

key word

『スパⅡX』最強キャラクター豪鬼

「豪鬼がプレイヤーキャラになっている!?」この事実は、全国の『スパⅡX』プレイヤーを震撼させた出来事だった。豪鬼の使用方法は、キャラクター選択画面で、リュウ(ケンでも可)にカーソルを1秒合わせ、次にカーソルをT・ホーク、ガイル、キャミィ、リュウの順番に合わせ、それぞれの場所で1秒ずつ待つ。最後にスタートボタンを押し、0.3秒以内にパンチボタンを3つ同時押しというものだった。この複雑なコマンドは普通にプレイしていたのでは発見などできるわけはなく、当時のアーケード雑誌で公開されて、全国に知れ渡った。しかしこのコマンド、タイミングが非常にシビアで失敗することもしばしば。本文でも触れたが、豪鬼コマンドに失敗するとスタートボタンカラー(茶色)のリュウになってしまうのだ。しかし、成功したときの達成感は大きく、その強さに心酔し、強力な必殺技で相手を一方的に攻撃、さらに対戦相手に何と言われようとも、空中で斬空波動拳を撃ち続けるという豪鬼が後を断たなかった。

●※8
『スパⅡ』キャラクター使用コマンド。キャラクターを決定した後、すぐにキャラクターに対応したコマンドを入力し、弱パンチか弱パンチ+弱キックを同時押しする。

隠しキャラクター出現コマンド

キャラクター	コマンド	キャラクター	コマンド
リュウ	→→→←	T・ホーク	→→←←
ケン	←←←→	キャミィ	↑↑↓↓
E・本田	↑↑↑↓	フェイロン	←←→→
春麗	↓↓↓↑	ディージェイ	↓↓↑↑
ザンギエフ	←→→→	バイソン	→←←→
ブランカ	→←←←	バルログ	←→→←
ダルシム	↓↑↑↑	サガット	↑↓↓↑
ガイル	↑↓↓↓	ベガ	↓↑↑↓

STREET FIGHTER ZERO

原点回帰をコンセプトに『ストⅡ』の新境地を切り拓いた『ZERO』シリーズ第1弾

発売日：1995年6月　基板 CP-システムⅡ

リュウたちの若かりし時代

さまざまな要素を盛り込んだ新生『ストⅡ』ここに誕生!!

『ストリートファイター』シリーズの物語的な原点となる作品として登場した、『ストリートファイターZERO』(以後『ZERO』)。「原点回帰」をコンセプトにしており、時代設定は『ストⅠ』と『ストⅡ』の間にあたる。『ストⅡ』シリーズのキャラクターに加え、『ストⅠ』や『ファイナルファイト』のキャラクターまでもが登場。また、各キャラクターのストーリーを明確に持たせることや、システム内に隠された秘密要素など、カプコンのさまざまな趣向が見受けられる。隠しコマンドによる「ドラマティックバトル」や隠しキャラクターの使用条件などがそれだ。また、対戦初心者のための「オートマチック」モードが追加された。回数制限はあるが、自動的に相手の攻撃を防ぐ「オートガード」や、簡単なコマンドでスーパーコンボが出せた。これは対戦ブームが高まり、置いてきぼりにされた初心者への配慮が感じられる。このほか、キャラクターグラフィックがアニメタッチになっており、『ストⅡ』での硬派というイメージを一新。親しみやすいグラフィックに変化している。結果的に新規プレイヤーが気軽に入りやすくなっていた。システム面でひときわ目を引いたのは、隠しモード。なかでも、映画のシチュエーション(※1)を再現した「ドラマティックバトル」は必見だった。リュウとケンでしか戦えないが、ベガと2VS.1での変則バトルが楽しめるおまけ的なモードがあった。BGMは映画の主題歌でもあり、ミリオンヒットした篠原涼子 with t.komuroの「愛しさと切なさと心強さと」(※2)が流れ、対戦雰囲気を盛り上げた。このほか、システム面でも今までにない新要素が追加され話題を呼んだ作品である。

世界観はもちろんグラフィックも一新。同社の『ヴァンパイア』風のアニメタッチになった。

『ZERO』で明らかにされる各キャラクターの過去

『ZERO』シリーズの特徴はシナリオ設定がキャラクターごとに練り込まれており、ストーリーと目的がハッキリしていることだ。前作までは、全キャラクターの最終ボスはベガに決まっていたが、今作ではキャ

●※1
『スパⅡ』『スパⅡX』の世界観を元にしたアニメ映画。ゲームでは見ることのできない、生き生きとしたキャラクターたちの動きが楽しめる。映画ならではのエピソードで展開された。春麗のシャワーシーンが話題に……。

●※2
篠原涼子 with t.komuro が歌う『ストリートファイターⅡ ザ・ムービー』の主題歌。ダブルミリオンのセールスを記録した当時のヒット曲である。

Characters

ガイ

ケン

ナッシュ

春麗

リュウ

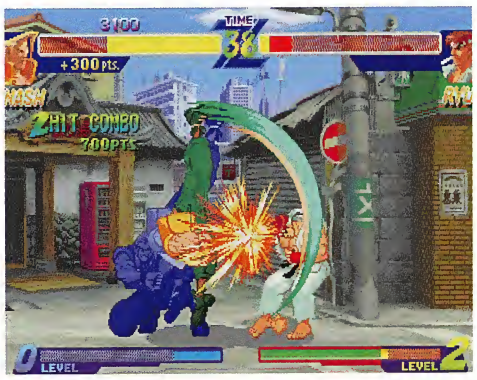
ラクターごとにボスが個別に設定されている。リュウならば最終ボスはサガット、ソドムならばガイ、ローズならばベガと、最終ボスはストーリーに関係したキャラクターが用意されていた(※3)。中でもケンの場合、最後の敵としてリュウが出現し、エンディングではリュウのハチマキのヒミツを知ることができた。このようなキャラクター同士の因果関係がストーリーに反映し描かれていることで、キャラクターに対して感情移入するプレイヤーが増えていった。キャラクターのストーリーを重視するこの手法が好評だったのか、以後の『ストⅢ』を含む作品は、最終ボスが個別に設定されていた。

『スパⅡX』から継承されたスーパーコンボが複数に!

『ZERO』の基本システムは『スパⅡX』から大幅な変更はないが、新要素が導入されている。前作から引き続いての要素である「スーパーコンボ」は、本作ではパワーアップされ、キャラクターごとに2~3種類のスーパーコンボが用意された。また、ゲージが3レベルに分割され、スーパーコンボをレベル1~3で使い分けられるようになり、レベルが高いほど攻撃力や性能が向上した。さらに、ゲージを1レベル分使用し、ガード時の硬直をキャンセルして攻撃する「ZEROカウンター」なども加わり、ゲージ配分も戦略の1つとなっている。そして、「空中ガード」や「ダウン回避」などの新要素も追加。空中ガードは、地上からの通常攻撃をガードすることはできないが、必殺技やジャンプ攻撃に対してはガードが可能である。そのため、昇龍拳やサマーソルトシェルなどの対空必殺技を空中ガードし、地上で反撃するという新たな駆け引きが生まれた。戦略のバリエーションが幅広くなり、攻守における戦略性がより高まったといえる。

新システムの中でも、特筆すべきは「ZEROコンボ」だろう。これはもともと『ヴァンパイア』(※4)の「チ

それぞれの最終ボスが違うほか、ゲーム中に会話シーンが挿入されている。



レベルごとに性能が変化し、各キャラクターごとに複数用意されたスーパーコンボ。今までとは違った戦い方が必要になった。

key word

衝撃!! 春麗のコスチュームが変化!!

グラフィックが一新され、時代背景が過去ということもあり既存のキャラクターは若干幼いイメージで表現されていた『ZERO』。それでもリュウは白い胴着で、ケンは赤い胴着だった。サガットやベガも基本コスチュームは変わりなく、若干体格が良くなった程度だ。その中でファンを驚かせたのが春麗の新コスチュームである。トレードマークのチャイナ服を脱ぎ捨て、タイツ(ジャージ?)のような体の線があらわになったコスチュームに変化したのである。これは既存の春麗ファンには大きな衝撃を与えたものである。これにより、春麗ファンが『ストⅡ』派と『ZERO』派に分かれ、激論を繰り返したがどうかは定かではない……。

当初は賛否両論であったが、結局『ZERO 3』までこのコスチュームのままだった。みんな意外とお気に入りだったのでは。

●※3
キャラクターによっては、4~7人目に戦うキャラクターが、固定されてる場合もある。

●※4
『ストⅡ』をベースとし、そのうえでさまざまな新システムを多数採用して作られた、カプコンの格闘ゲーム。前方ダッシュや目押しコンボ、ガードキャセルなど、『ZERO』シリーズでもお馴染みのシステムを、先駆けて採用している。

サガット

ローズ

アドン

ソドム

バーディー

エーンコンボ」から来たものである。地上での通常技を弱→中→強の順にタイミング良くヒットさせると基本技がコンボ扱いになるシステムだ。しかし「ZEROコンボ」の最後にキャンセルで必殺技につなぐ連続技が強力過ぎたためか、次作の『ZERO2』では採用されなかった。これは、それほどまでに強力なシステムであったことを物語っている。

『ZERO』に隠されている"ミステリアスファクト"

「ミステリアスファクト」とは、システム内に隠された要素のことだ。特に話題を呼んだのは、『スパⅡX』での豪鬼のような隠しキャラクターの存在である。前作同様CPU戦で一定条件を満たすと、豪鬼やダンが乱入してきた。特にダンの出現条件は、知らなければまず気づくのは不可能に近く、まさに隠しキャラクターであった。また豪鬼やダン、さらにベガは隠しコマンド(※5)を入力することで使用可能となった。隠しキャラクターの存在自体は、キャラクター選択のルーレットでは確認されていたので、出現コマンドが発表される前からでも、目押しで出現させていたプレイヤーもいた。そんな隠しキャラクターのなか、「おっ」と思わせたのはもちろんダン。某ゲームのキャラクターを思わせるような風貌と必殺技が何とも言えずいい味を出していた。その強さといえば、安定した強さはないが「それなり」であった。

徐々に隠しキャラクターの出現条件や使用条件が明らかにされ、豪鬼やベガ、ダン使いがいたるところに出現していた。ほかにも各キャラクターに勝利ポーズが用意されており、なかには256分の1という低確率でしか見られない隠し勝利ポーズも存在した。そして、この「ミステリアスファクト」は、『ZERO』シリーズで恒例となっていく。

新たなるキャラクターが参戦！

リュウ、ケン、春麗、サガット、ベガ、豪鬼の既存のキャラクターは、すでに基本的な戦術が完成されているため、『ZERO』に移行しても戸惑うことなく対応出来ていた。注目すべきは新キャラクターであるナッシュ、ガイ、バーディー、ソドム、アドン、ローズ(※6)の戦術である。

裏技ともいえるミステリアスファクト。ダンが登場したときは驚いたものだ。

前作までのキャラクターと、戦闘スタイルなどを照らし合わせて見るも、どれもナッシュ＝ガイルのようにうまく一致しない。誰しも戦い方がギコチなく、キャラクターを思うように使いこなせてはいなかった。しかし、キャラクターは違うが決め手となる技の系統は同じなので、使いどころも類似するはず。その思考があるためか、コマンドの系統から前作のキャラクターの戦い方を参考にし、そのキャラクターの戦術が研究されていった。

そんな新キャラクターの中で、群を抜いて暴れまわっていたのは豪鬼だ。全キャラクター中最低の防御力だが、豊富な必殺技と手軽な連続技が強力で、さらに極めつけは瞬時に複数の攻撃を与え、相手に大ダメージを与える瞬獄殺を持っていた。コマンドは既存の必殺技のレバー十ボタンとは違う異質な入力方法だったが、プレイヤーはすぐ瞬獄殺を修得し、起き上がりに瞬獄殺を重ねるという使い方が主流に。また、ガード不可という性質もありジャンプでかわす以外は回避不能。この点も瞬獄殺の恐ろしい特徴の1つであった。

『ストⅡ』シリーズ外伝ともいえる『ZERO』シリーズ

グラフィックが一新され、登場キャラクターも半分がニューカマー。そして時代設定がリュウやケンが若かりし頃という点で『ZERO』シリーズは『ストⅡ』シリーズの外伝的作

●※5
【ダン出現条件】
同じ勝利メッセージを5回連続出現させる。
【勝利メッセージセレクト】
相手をKOしてから勝利メッセージが出るまでに、レバー（↑←↓→↑←のいずれか）とボタン（左の4パターン）の組み合わせを入力すると勝利メッセージを選択できる。
①弱パンチ＋中パンチ＋強パンチ
②弱パンチ＋中パンチ＋弱キック
③弱キック＋中キック＋強キック
④強パンチ＋中キック＋強キック
【豪鬼出現条件（8人目）】
①1P側なら1Pカラー、2P側なら2Pカラーでスタートする。
②ボスまでコンティニューをせず勝ち進み、それまでにスーパーコンボフィニッシュを10回以上決める。
【豪鬼出現条件（1人目）】
キャラクターを選択、およびモード選択修了後、03秒以内に「スタートボタン＋中パンチ＋中キック」を押し続ける。
【ダン、豪鬼、ベガ使用コマンド】
①ゲーム開始時または乱入時に、スタートボタンを押しっぱなしにしてキャラクター選択画面に行く
②スタートボタンを押したまま「?」へカーソルを合わせ、1秒以内にコマンドを入力する。

【ダン使用コマンド】
■1Pカラー
弱パンチ、弱キック、中キック、強キック、強パンチ、中パンチ
■2Pカラー
強パンチ、強キック、中キック、弱キック、弱パンチ、中パンチ
【ベガ使用コマンド】
■1P側
↓↓←←↓←、弱パンチ+強パンチ
■2P側
↓↓→→↓→、弱パンチ+強パンチ
2Pカラーにするならば、パンチをキックに変える
【豪鬼使用コマンド】
■1P側
↓↓↓←←←、弱パンチ+強パンチ
■2P側
↓↓↓→→→、弱パンチ+強パンチ
2Pカラーにするならば、パンチをキックに変える

豪鬼

ダン

ベガ

品といえるだろう。また、ゲームシステム的に見れば新生『ストⅡ』とも言える作品だ。特にこの『ZERO』は一度すべてゼロにして新たな『ストⅡ』を作り出すという原点回帰的作品なため、さまざまな試みがなされている。その挑戦的な姿勢は『ZERO』はもちろん、今後も『ZERO2』『ZERO3』とZEROシリーズを通してすべての作品のテーマとなっている。そしてそれらの挑戦すべてが、格闘ゲームユーザーの心をがっちりと掴む素晴らしい新システムとして語り継がれていくことになる。

瞬獄殺がヒット。独特の演出とともに相手は瀕死の状態に。恐ろしい技だ。

key word

おっしゃー！ 最強流登場!!

隠しキャラクターとして登場したダン。長髪にピンク色の胴着、中途半端な必殺技。どこかで見たことのある勝利ポーズなど、とにかく変わったキャラクターだった。設定では独学で必殺技を開発したとあるが、独学の限界ゆえか、飛ばない波動拳や、無敵時間のない昇龍拳（※7）しか使いこなせない。しかし竜巻旋風脚の亜流とも言える、断空脚はなかなか高性能な必殺技で、上手く連続技に組み込めばそれなりのダメージが見込めた。しかし全体的にヘッポコ感が漂っており、実際キャラクターの性能も低かった。ユーザーはもうこの時点でダンをヘッポコキャラクターとして認知し始めたのである。しかし人気があったため『ZERO 2』『ZERO 3』でも彼は登場する。シリーズを重ねるたびに弱体化していくダンであったが、その強烈な弱さとすさまじいまでのヘッポコぶりが格闘マニアに受けた要因なのかもしれない。

人を小バカにしたような勝利ポーズもダンならでは。憎めないヤツです。

次々と基本技がつながるZEROコンボは残念ながら『ZERO2』には引き継がれなかった。

アニメタッチのグラフィックは『ZERO』シリーズの特徴になった。

●※6
どの新キャラクターも今までにない独特の戦闘スタイルだったが、中でもローズはひときわ異彩を放つキャラクターだった。ソウルパワーという力を使い戦うさまは今までの『ストⅡ』には存在しなかった戦闘スタイル。空中投げや飛び道具返しなど変わった必殺技をいくつも持っていた。

●※7
ダンの昇龍拳は、『ZERO』では出始めに無敵時間を持っていたが、『ZERO 2』以降、その無敵時間も体が光った時以外は無敵ではなくなってしまった…。さびしいなぁ～。

『ZERO2』の醍醐味はオリジナルコンボ!!

更なる進化を果たした『ZERO2』

『ZERO』シリーズ2作目となる今作。女子高生ファイターさくらや、軍人ロレントなど新たに5人のキャラクターが追加された待望の新作だ。前作とのシステムの違いは、「ZEROコンボ」が変更され、新システムとして「オリジナルコンボ（※1）」（以後オリコン）が追加されたことである。スーパーコンボゲージを使用し、その名の通りオリジナルの連続技を叩き込むという技である。無敵時間を持つため、カウンターや対空など、さまざまな局面で役立った。オリコン中にガチャガチャとボタンとレバーを押しているだけでも攻撃が出せるので、連続攻撃の爽快感を手軽に味わえるシステムでもあったのである。また、前作にもあった、初心者用の「オートマチック」は健在。オートガードの回数制限がなくなり、初心者でも気軽に対戦が楽しめる配慮がなされている。今作でも前作と同様、最後の敵がキャラクターごとに違っており、キャラクターのストーリーを重視した作りになっている。また、一定の条件（※2）を満たすことで途中で乱入してくるキャラクターも、ストーリーに関係するキャラクターが出現した。

今作で最も話題を呼んだのが、何といってもアーケード業界を賑わせた、女子高生ファイターさくらの存在だろう。リュウの技と同系統のものが多く、セーラー服にブルマーといういでたちが話題と人気を呼んだ。その人気はとどまるところを知らず、リュウ、豪鬼と並び、他のゲームにゲスト出演（※3）するほどであった。

今や『ストⅡ』を代表するキャラクターの1人となったさくら。

オリコンを使いこなしてこそ『ZERO2』

キャラクター間のバランス調整は行われたものの、ZEROコンボが

●※1
スーパーコンボゲージがレベル1以上ある状態で、パンチボタンとキックボタンを複合して、3つ以上同時押しすると発動する。オリジナルコンボを発動すると、近くに相手がいる場合、空中の相手に攻撃がヒットしたり、タメ技のタメがいらなくなったりする。技のスキがなくなるので、通常技、必殺技を組み合わせて、時間内にさまざまなオリジナル連続技を繰り出すことができるのだ。

●※2
【乱入キャラクター出現条件】
①～②の条件を満たすことで出現する。
①1ラウンドも落とさず勝ち続ける。
②スーパーコンボでKO、またはオリコンでのKOを5回以上決める。

●※3
リュウや豪鬼、さくらなど人気のあるキャラクターは、他のカプコン格闘ゲームに多数出演していた。特に豪鬼の出演作品は多く、その凶悪振りを他の格闘ゲームでも見せつけた。
【出演作品・出演キャラクター】
『X-MEN』シリーズには、豪鬼
『VS』シリーズには、リュウ、ケン、キャミィ、ナッシュ、春麗、ザンギエフ、ダルシム、ベガ、豪鬼、さくら、ダン、ガイル
『ジャスティス学園』シリーズには、さくら
『キカイオー』には、豪鬼

Characters

アドン

サガット

春麗

ケン

リュウ

なくなりオリコンが追加された以外には大きな変更点はない。そのため、オリコンを使わなければ『ZERO』の感覚で戸惑うことなくプレイする

オリコンを発動すると、自分のキャラクターが相手に向かって進んでいく。

オリコンの使い方しだいではかなりのヒット数とダメージを与えることができる。

ことができた。しかし、ZEROコンボが、元とガイでしか実行できなくなっているため(※4)『ZERO』に比べ若干戦略が変わったと言える。しかし、オリコンを使わなければ、の話である。オリコンを組み込むことで、攻めのバリエーションが無限に広がり、戦術が大きく変わることになる。また、オリコンは発動時に全身無敵状態になるため、その使い道はさまざま。スーパーコンボゲージを消費して発動し、ゲージの量によってオリコンの発動時間が異なるのが特徴だ。オリコン発動中は全体的に動きが速くなり、必殺技や通常技までもキャンセルが可能となる。発動中ならば相手がダウンしない限り、空中にいてもいろいろな技を一気に叩き込むことができる。使いどころによってはスーパーコンボ以上のダメージを与えられるコンボも存在した。また、オリコン中はまさにショータイム。オリコンの連続技はダメージ重視のものもあれば、魅せ技的なコンボも存在し、時間一杯に華麗な連続技を叩き込めば、ギャラリーから歓声が沸いたものだ。

スーパーコンボゲージを溜めることで、オリコンやスーパーコンボ、ZEROカウンターなどの特殊技が使用可能となるシステムは今作でも健在。このゲージの使い道が『ZERO』以上に重要な要素となった。攻撃的な意味合いが強いスーパーコンボ、逆に防御と一発逆転の要素を含んだオリコン、そしてバトルの流れを変えるZEROカウンターと、不必要な技はない。どの技を使うかはすべて状況によるのだが、その状況を見極めたプレイヤーこそが強者と呼ばれていた。スーパーコンボゲージの使い道が増え、使いどころにも戦略性が必要になってきたのだ。

『ZERO2』に隠されたミステリアスファクト

隠し要素満載だった『ZERO』に比べ、今作は少しおとなしめ。唯一の隠しキャラクターが、真・豪鬼。使用こそできないが、CPU戦で条件

●※4
通常技を目押しにより連続でつなげることができるZEROコンボは、元とガイだけが使用可能。元はともかく、ガイのZEROコンボを使った攻撃は強烈で、オリコンと併せて使われるとなかなか対処できないほどであった。

key word

殺意の波動に目覚めたリュウ

ファンの声に応える形となった『ZERO2 ALPHA』。海外版の逆輸入なのだが、『ALPHA』では海外から思わぬ新キャラクターが海を渡ってやってきた。それが「殺意の波動に目覚めたリュウ」だ。『ZERO』シリーズになってキャラクターのプロフィールや、シリーズ全体でのストーリー性に厚みが増したことにより、生まれたキャラクターだ。なぜリュウは豪鬼の使う殺意の波動に目覚めてしまったのか？　それはもともとリュウの体内に殺意の波動の元となる力が宿っていたからである。それを制御できず暴走してしまった状態が、殺意の波動に目覚めたリュウなのだ。豪鬼はその殺意の波動すら自分の力として活かしているが、リュウは完全に殺意の波動に操られてしまっている。そんな状態を表現したキャラクターが殺意の波動に目覚めたリュウなのである。しかし、時代は『ZERO』。時代考証をすれば『ストⅡ』『ストⅢ』ではリュウは正常なまま登場している。ここからは憶測でしかないが、未熟さゆえ、殺意の波動に目覚めることもあったZERO時代のリュウが、その後、その強大な力を自分の物とし、新たな力へと昇華した……それが『ストⅡ』以降のリュウなのだろう。

黒い胴着を身にまとい、抑えきれない殺意の波動をむきだしに攻撃してくるリュウ。究極の強さは時として自我を失わせるのだ。

ローズ

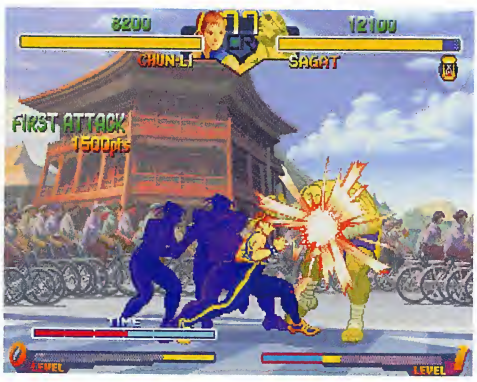
ナッシュ

ソドム

ガイ

バーディー

を満たすことでラスボスとして出現した。出現させる条件も厳しければ、勝利するのも困難。攻撃力、防御力、そしてこちらの攻撃に対しての反応の素速さは、他のCPUキャラクターとは比べものにならない。豪鬼を上回る真・豪鬼は、まさに鬼神の如き強さを見せつけ、勝つのは至難の業であった。また、隠しキャラクターではないが、キャラクターごとに真・豪鬼と同様、条件を満たすことで特定のキャラクターが乱入してくるイベントが発生した。乱入してくるキャラクターは決まっており、会話のやり取りがとても面白い。特にロレントとソドムでの『ファイナルファイト』時代の掛け合いは必見（※5）。そのほか、勝利メッセージの選択や春麗のコスチュームが『ストⅡ』版に変更可能など、お遊び的な隠し要素が含まれていた。



ついに春麗最強時代が到来。新要素であるオリコン導入によるところが大きかった。

春麗最強伝説が始まる

『ZERO』から隠しキャラクターを含む13人に加え、新たに5人のキャラクターが参戦。『ストⅡ』からはザンギエフとダルシム。『ファイナルファイト』からはロレント。『ストⅠ』からは元が参戦。そして今作のオリジナルキャラクター、闘う女子高生さくらが参入した。さくらはともかく、ザンギエフを始めロレントや元などキワモノのキャラクターが増えたのは一目瞭然。特に異質なのが元だ。パンチボタン（キックボタン）×3を同時に押すことで流派を切り替えることができた、流派により基本技、必殺技、スーパーコンボなどすべてが異なってくる。状況に応じて流派を切り替えなければならず、テクニカルなキャラクターであった。テクニカルといえば、ロレントもそうだろう。動きがトリッキーなうえ、技も変わったものが多かった。しかし、元もロレントもオリコンの破壊力はすさまじく、ロレントなどは即死コンボ（※6）などが発見されていた。意外な強さを発揮したのは、さくら。連打の利く弱キックから強・咲桜拳の連続技が強力。勝利ポーズ時に、高く蹴り上げた左脚の靴が脱げ頭に当たるのは印象的だった。そのほかの旧キャラクターは細部にバランス調整が入った以外に特に変更点はなく、オリコンをどのように組み込むかだけが課題となった。その中で、飛び抜けた強さを発揮したのが春麗。空中戦はもとより、飛び道具である気功拳がコマンド化されたことにより、地上戦でのラッシュにも磨きがかかった。さらに、中足払いからの旋円蹴のスキのなさが印象的であった。オリコンも手軽かつ強力で、しゃがみ強キックで浮かせたあと、強百裂脚連打だけで、7～8割近くの体力を奪うこともできたのである。

本作では「オートマチック」は、オートガードの回数制限がなくなったが、基本技をガードしても体力が削れるようになった。しかし、オートガードが思いのほか使い勝手が良く、ジャンプ攻撃や中段攻撃も自動でガードするため、上級者はその機能をフルに使い一時期猛威を振るった。

海外出荷バージョンを日本で再出荷『ストリートファイターZERO2ALPHA』

もともと海外出荷バージョンである『ストリートファイターALPHA』にあった隠し要素を盛り込んだ、『ZERO2』のバージョンアップ版。『ZERO2ALPHA』の最大の特徴は隠しキャラクターの存在である。コマンドを入力することで、『ダッシュ』時代の性能を持つリュウ、ケン、春麗、サガット、ベガ、ダルシム、ザンギエフの7人が使用可能であった。また、「殺意の波動に目覚めたリュウ」がプレイヤーキャラクターとして使えたことが最大の魅力であった。瞬獄殺、阿修羅閃空、滅殺豪昇龍な

●※5
ロレントとソドム以外にも、ザンギエフとバーディーの髪型口論も面白い。

●※6
一連の技を相手に与えることで一気にKOまで持っていける連続技のこと。『ZERO2』までは即死コンボはなかったが、オリコンの導入によって数は少ないが即死コンボが発見された。

ザンギエフ

ダルシム

ダン

豪鬼

ベガ

さくら

ロレント

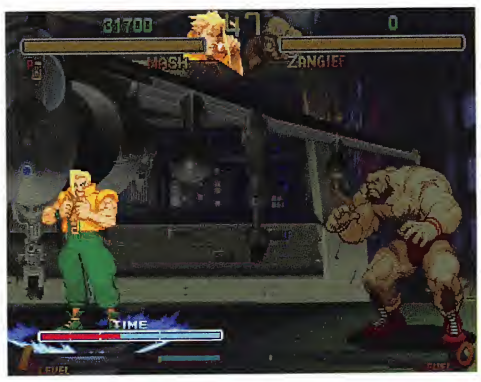
元

ど豪鬼の技を使うことができる、豪鬼の能力を持つリュウである。また、新ゲームモードとして全キャラクターと戦い勝ち抜いていく「サバイバルモード」と、『ZERO』のときにあった「ドラマティックモード」をプレイすることができた。既存のキャラクターの性能にバランス調整&一部のキャラクターには新技が追加。代表的な新技がサガットの「アングリーチャージ」だ。ゲージを1レベル消費して、一時的にタイガーブロウの攻撃力を上げるという技だが、使いどころが見出されずお目にかかることはあまりなかった。このほか、いきなり真・豪鬼と戦える「真・豪鬼モード」(※7)などがあった。

プレイヤーの習性を演出した「オリコン」

『ZERO2』に限らず、どの格闘ゲームも一定の攻撃パターンが確立されており、ゲームが違っていても技が似ているタイプのキャラクターならば戦い方はある程度決まっていた。この問題はキャラクターが増えるにつれて大きくなってくるのは明らかである。そこで完全に解決できないまでも、状況を少しでも打開しようと開発されたのが『ZERO2』であり、その特徴である「オリコン」なのではないだろうか? オリコンを利用したさまざまな連続技は、プレイヤーによって個性を発揮でき、マニア心をくすぐるシステムに仕上がっている。プレイヤーの自由度が高くなったことで、攻撃パターンのマンネリ化を打開できたのではないだろうか? もちろん解決はしないものの、その糸口にはなった作品といるだろう。

熱狂的な『ZERO2』ファンの要望に応えて『ZERO2ALPHA』が登場。

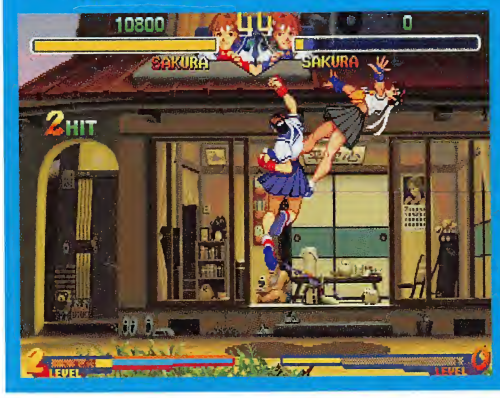


毎回斬新なアイデアが採用されている『ストII』シリーズ。

key word

「あの人」を追い続ける女子高生ファイターさくら!!

「あの人」とはリュウのことである。たまたま町でストリートファイトをしていたリュウの姿を見かけたさくらが、あの人のように強くなりたい!と勝手に追いかけ始めた上、さらには見よう見まねでリュウの技を練習し始めたのだ。そこまではただ強い人に憧れるかわいい女の子なのだが、天性の素質があったのか、さくらオリジナルとも言える、咲桜拳、春風脚など数々の必殺技を修得してしまう。さくらも闘うことを宿命づけられた1人の格闘家だったのだ。と、こう書くと随分ハードなイメージが漂うが、さくら本人はいたって天真爛漫。ちなみに、背景でゲームをしているのは、さくらの弟である(※8)。



リュウの技を見よう見まねでさくら流にアレンジして修得。よく考えると凄い!!

●※7
【真・豪鬼出現条件】
対CPU戦で①~③の条件を満たすことで出現する。
①1P側ならパンチボタンカラー、2P側ならキックボタンカラーで始める。
②1ラウンドも落とさずに勝ち続ける。
③1~7人目までに、3回以上パーフェクト勝ちを決める。

●※8
さくらの弟は、さくらが負けると悔しいのか、スティックを放りだしてふてくされる。なかなか姉思いの弟である。しかし、姉が庭先で激闘している中、家の中でゲームをしている弟ってのはどうだろう……?

『ZERO』シリーズの完成型
無限の広がりを持つ新システム
「オレＩＳＭ」を導入!!

発売日：1998年7月　基板 CP-システムⅡ

シリーズ3大傑作の1つ『ZERO3』

戦い方の究極点、自分流の戦い方で楽しめる「オレＩＳＭ」

『ＺＥＲＯ』シリーズの集大成的作品となる本作。登場キャラクターが総勢28人(のちに『アッパー』の登場で総勢33人となる)と、シリーズを通しても最大の人数となる大ボリュームとなった。また、システムも前作から大幅に変更。なかでも、自分に合ったプレイスタイルで戦える「ＩＳＭセレクト」は、プレイヤーが持つ戦い方の「こだわり」を活かせるシステムであった。このほか、空中受け身やガードクラッシュ、カウンターヒット、ダメージ軽減などの『ＺＥＲＯ２』にはなかったシステムが多数追加されている。そして、今作から新たに参戦したのが『ストⅡ』シリーズからブランカ、Ｅ・本田、バルログ、キャミィ。『ファイナルファイト』からは、コーディー。コミック版「さくら がんばる」(※1)に登場したかりん。オリジナルとして、レインボー・ミカ。隠しキャラクターとして、バイソン、ユーニ、ユーリが加わり、計10人が加わった。ストーリーを重視する作りは今作でも同様。最終ボスまでに、2人の固定キャラクターと対戦する。また、キャラクターによっては最終ボス戦の前に乱入戦が入り、ユーニ&ユーリまたはバイソンとのバトルがある。ユーニ&ユーリは1VS.2の変則バトルで逆「ドラマティックバトル」となった。

見よこのキャラクター選択画面を。総勢25人が並ぶと圧巻だ。

『ＺＥＲＯ３』に隠されたミステリアスファクトは時限式！

今回の目玉は、時限式の隠しモード(※2)であった。隠しモードを発動させるには、基板が一定期間以上稼動していることが条件となっていた。「時限式ミステリアスファクトクラシカルモード」は30日以上、「本気(マジ)モード」は50日以上が条件で

●※1
ゲーメスト(新声社)で連載していたコミック。リュウを追いかけてストリートファイトの世界に足を踏み入れたさくらのお話。そこに、さくらのライバルとして、スーパーお嬢さま神月かりんが登場する。

●※2
時限式の隠しモードとは、当時流行していた方式で、本文で説明している通り筐体の稼働日から数えて決められた日数が経過すると隠し要素が出現するというものだった。これを取り入れた有名なゲームとしてほかにナムコから発売された『鉄拳』シリーズがある。『鉄拳』では決められた稼働日数が経過するとプレイヤーキャラクターが1人ずつ増えていった。

Characters

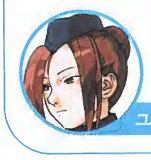
ザンギエフ

ダルシム

春麗

ケン

リュウ


ユーリ

ユーニ

バイソン

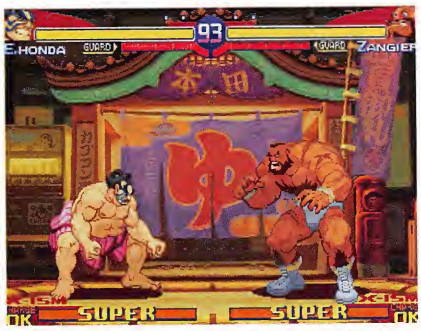
あった。隠しモードは白熱したバトルとなった。

「クラシカルモード」は『ZERO3』のシステムがいっさい使えず『ストⅡ』に近いシステムとなる。「本気(マジ)モード」は攻撃力が大幅にアップする代わりに、防御力が激減。また、自分は通常通り2本先取で勝ちとなるが、相手は1本取れば勝ちになってしまう。

この他のミステリアスファクトは「サバイバルモード」「ドラマティックバトル」「ファイナルバトル」「乱入者用メッセージ」「ターンパンチの段階表示」「勝利ポーズの選択」(※3)など計9つが隠されていた。

3種類のISMの特長 シンプルかスタンダードそれともマニアックか?

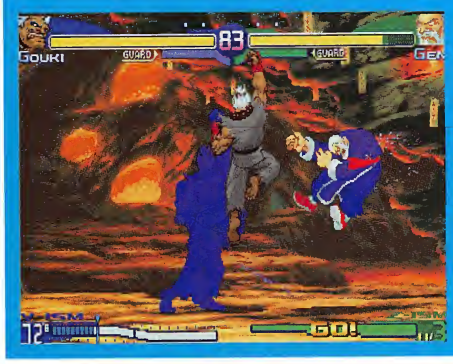
「ISM」はキャラクターごとに、「X-ISM」「Z-ISM」「V-ISM」の3種類が用意されていた。ISMによって必殺技や技の性能が異なり、


元祖『ストⅡ』に近い「X-ISM」。高い攻撃力が魅力だが、空中ガードなどがない。

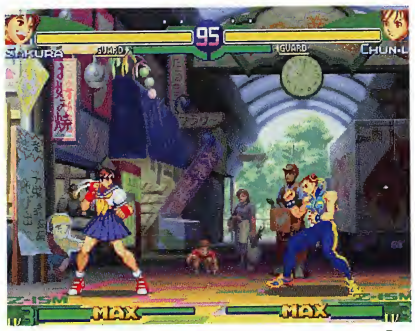
key word

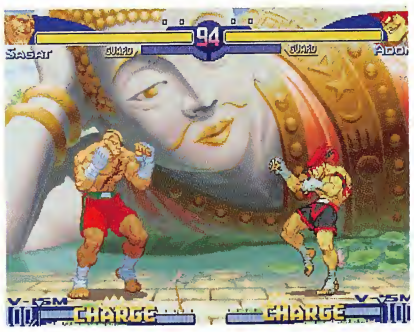
ISM別プレイヤー傾向

3種類のISMはプレイする人間の個性も表現していた。「X-ISM」はシンプルで限られたシステムで戦うことに重きを置くユーザーに愛されたISMだ。ZEROシリーズ以前の『ストⅡ』シリーズの戦い方で、新システムをいくつも持つ「Z-ISM」や「V-ISM」に立ち向かうのだから相当腕に自信がないと選択しようとは思わないはずだ。それゆえ、かたくなにストイックな戦いを好むユーザーに愛された。「Z-ISM」はオールラウンドなシステムを持ち、スーパーコンボのバリエーションも豊か。安定した戦いを望むならこのISMで決まりだろう。よって初心者から上級者まで幅広く愛されたISMと言える。最後に「V-ISM」だがこのISMの真価を発揮するには相当の腕前が必要で、いくら連続で技を決められるといっても、適当に技を出していたのでは、相手にダメージを与えることすらできない。相手に大ダメージを与えるならば、しっかりとした技の組み立ての知識と、それに追いつく操作の腕が要求されるのだ。極限まで鍛えられた「V-ISM」のキャラクターが繰り出すオリジナルコンボの破壊力は絶大で、「X-ISM」のスーパーコンボや「Z-ISM」のレベル3スーパーコンボを凌ぐダメージが見込めたのだ。特に「V-ISM」は熱狂的なファンにより研究が重ねられ、各キャラクターに強力な段数を誇るオリジナルコンボが次々と発見された。なかには、1回のオリジナルコンボを決めるだけで相手をKOできる即死コンボなどという危険な技もあったほどだ。



どのISMが一番強いという結果はないが、マニアになるほど「V-ISM」を使う傾向があった。特に「V-ISM」の極めた豪鬼は強烈な強さだった。


『ZERO』シリーズの基本システムが使える「Z-ISM」。一番安定した戦いができる。


オリジナルコンボが使える「V-ISM」。テクニカルだが、使いこなすと一番面白いISM。

また、特殊条件を必要とする勝利ポーズもある。左の写真は、リュウ使用時に、対2P戦でケンをレベル3のスーパーコンボで勝利すると見ることができる。

【勝利ポーズ】
勝利後ポーズを取る直前から、攻撃ボタンを押し続けることで、好きな勝利ポーズを取ることができる。

【ターンパンチの段階表示】
使用キャラクターがバイソンのとき、ラウンド開始前から、強パンチ+弱キックを押し続ける。

【乱入者用メッセージ】
対CPU戦で、各ステージの開始前にスタートボタン+いずかのボタンを押し続けると、ボタンに対応した乱入メッセージが画面上部に表示される。

【ファイナルバトル】
150日以上稼動しており、ISM選択時にスタートボタン+弱パンチ+中キック+強パンチを押し続ける。

【ドラマティックバトル】
150日以上稼動しており、キックボタン3つを押しながら、スタートさせる。

【サバイバルモード】
150日以上稼動しており、パンチボタン3つを押しながら、スタートさせる。

●※3

アドン

サガット

さくら

ガイ

ナッシュ

コーディー

豪鬼

ベガ

ソドム

ローズ

キャンセル可能になる技などの細かな違いがあった。その細かな変更は、キャラクターの戦術を大きく変えた。

「X－ISM」は攻撃力が1.2倍と高いが、空中コンボやZEROカウンターなどがなく、防御力が若干低めであるのが特徴である。また、スーパーコンボは1つしかなく、ストックもできないが、「Z－ISM」のレベル3に匹敵する破壊力がある。基本的に『スパⅡX』に近く、シンプルなシステムであった。

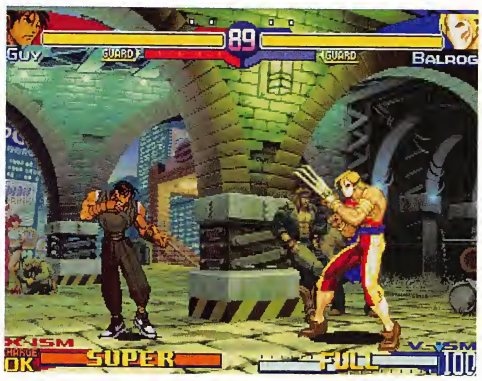
「Z－ISM」は、『ZERO』シリーズのシステムを継承したスタンダードなISM。オリコン以外のすべてのシステムが使えるため、攻守におけるバランスは最も良いと言える。ゲージを使った攻防が多くなるため、いかにしてゲージを速く溜めるかが勝負となった。

「V－ISM」は、『スパⅡX』や『ZERO』とは、まったく違ったシステムのISMだ。スーパーコンボはなく、ゲージの使い道はオリコンのみとなる。前作のオリコンと同様に、発動すると残像が発生するようになる。残像も攻撃能力を持ち、必殺技や通常技を次々と繰り出すことができる。また、ボタンの押し方(弱パンチ＋弱キック、中パンチ＋中キック、強パンチ＋強キック)で、残像の間隔が変わるのが、『ZERO2』との最大の違い。マニアックなISMだが、オリコンを使いこなすことができれば、最強のISMというウワサもあった。

勝負を左右するISMによる駆け引き

選択するISMにより基本システムが大きく変わってくるので、対戦での戦略も使用キャラクターやISMによって異なってくる。そのシステムによる対策は、勝敗を大きく分ける要素でもあった。例えば、ジャンプ攻撃1つ取っても空中ガードがあるかないかで、攻守それぞれの対応が大きく違ってくるからだ(※4)。そのため、自分と相手のISMを把握し、最良の対応策を取らなければならない。

相手のISMにより、ジャンプ攻撃を通常技で落とすか必殺技で落とすかの判断を瞬時に見極められるかが、上級者かそうでないかの1つのボーダーラインでもあった。また、勝ち抜くためにはもう1つ、各キャラクターの能力や技、そして基本戦術を知っておく必要があった。攻撃の軸となる必殺技、通常技はなにか？　必殺技は飛び道具なのか投げなのか？　などキャラクターの数だけ戦術はあり、さらにISMとの組み合わせの数だけ戦い方のバリエーションが増えていくのだ。そのため、前作以上に対戦時の読み合い、駆け引きが重要となっていた。



ISMとキャラクターの組み合わせによって戦法が変わるため、対戦の奥深さがさらに広がった。

新キャラクターの未知なる強さ

今作から初登場となるのは、かりん、レインボー・ミカ、コーディー、ユーニ、ユーリ、バイソン(※5)の6人。なかでも『ファイナルファイト』から参戦のコーディーが囚人になっているのには誰もが驚いたはず。その能力も、得意のナイフ攻撃をはじめ「ジャブ→ジャブ→ボディー→投げ」の『ファイナルファイト』での連続攻撃を通常技で落とすか必殺技で落とすかの判断を瞬時に見極められるかが、上級者かそうでないかの1つのボーダーラインでもあった。また、勝ち抜くためにはもう1つ、各キャ

設定上、街で暴れすぎて逮捕されたコーディー。囚人服を着ているのは、そのためだ。

●※4
空中ガードが可能なISMは「Z-ISM」と「V-ISM」。「X-ISM」のみ空中ガードができないため、不用意な飛び込みは命取りであった。逆にそれ以外のISMは、攻撃orガードの選択ができたため、飛び込みやすいといえる。

【バイソン、ユーリ、ユーニ出現条件】
①15日以上稼動させる
②キャラクター選択画面で、カーソルをかりんに合わせたまま1秒以上止めたあと、カーソルをルーレットに合わせ、使用したキャラクターのコマンドを入力する。
【バイソン】
スタートボタンを押しながら決定。
【ユーリ】
レバーを上か下に入れながら決定。
【ユーニ】
レバーを右か左にいれながら決定。

エドモンド本田

ブランカ

かりん

バルログ

R・ミカ

元

ダン

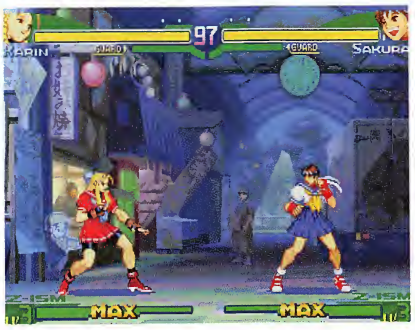
バーディー

ロレント

キャミィ

撃など、懐かしのコンビネーションも見られた。また隠しキャラクターであったユーリとユーニは、キャミィと同じ部隊に所属していたため、2人とも軸となる必殺技はキャミィに似ていた。が、いかんせん隠しキャラクターということもあり、ドラマチックバトルを楽しみたい人以外に、実際にこの2人をメインキャラクターとして選択する人は少なかった。レインボー・ミカは投げ技を得意とする女子プロレスラーだ。投げ技系の宿命か、思いのほか投げを決めるのは難しく、打撃系の必殺技を織りまぜつつ投げを狙うのが基本戦法だった。そしてかりんは、飛び道具や強力な対空技がないため地上戦が基本。紅蓮拳を軸として連続技を狙っていくフェイロンのようなキャラクターだ。

ザンギエフとはまた違った投げ感覚を持つミカ。強いのか、弱いのか微妙なキャラクターだった。



さくらのライバルとして登場したかりんお嬢様。『ZERO 3』にしか登場しないが人気が高い。

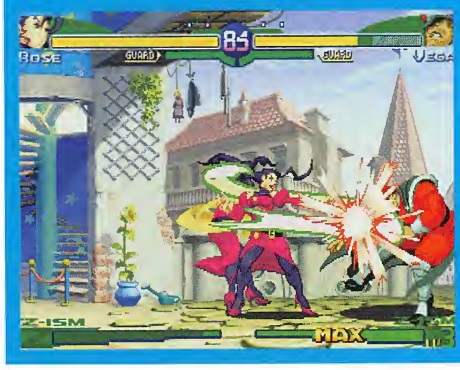
コンシューマからの移植『ストリートファイターZERO3アッパー』

『アッパー』とは、本作をコンシューマ版に移植した際に、ディージェイ、T・ホーク、フェイロン、ガイルなどが使えるようになった総勢30以上ものキャラクターが登場する豪華作品(※6)。そのコンシューマ版が再移植されて、アーケードに登場したのが、アーケード版の『アッパー』となる。『ストⅡ』『ZERO』の両シリーズのキャラクターが勢揃いしており、現在でも現役で稼動しているゲームセンターも少なくない。『スパⅡX』と同じくロングランとなった作品だ。シンプルさを追求したのが『スパⅡX』ならば、キャラクターの多様化を追求したのが『ZERO3』であり『アッパー』である。すべてのキャラクターを投入した『アッパー』は、カプコンの「これでどうだ! 文句あるまい! 好きなだけオレSMを堪能しろ!」と言わんばかりの意気込みが感じられる作品である。

key word

長く愛される『ZERO3』

現在でもゲームセンターで稼働し続ける『ZERO3』(『ZERO3アッパー』)。これだけ長期間遊ばれるタイトルはとても珍しい。しかもRPGやオンラインゲームではなく、アーケード用の対戦格闘ゲームなのにだ。ロングランを続ける理由はいくつかあると思われるが、おそらく、キャラクターの人数の多さによりいくら遊んでも飽きない、3種類のISM選択によって無限の遊び方ができる、対戦バランスが絶妙、奥が深いがシンプルな内容……といった要素がその要因ではないのだろうか。おなじくロングランを続ける『スパⅡX』や『ストⅢ3rd』も安定した楽しさがあるからユーザーに愛され、プレイされ続けている。何作も登場した『ストⅡ』シリーズだが、さすが対戦格闘ゲームの原点である。時代が変わっても『ストⅡ』の楽しさは変わらないのだ。



最近のシステムインフレ気味な格闘ゲームに飽きたら、『ZERO3』をプレイしてみよう。一発逆転に頼らないドット単位の駆け引きが楽しめるはずだ。

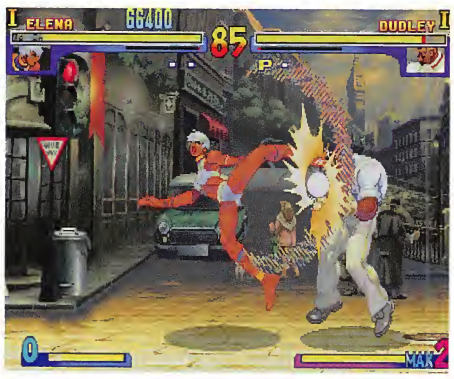
●※6
熱烈なユーザーたちの声に応えた形になった『ZERO3アッパー』。ファンの多いガイルやフェイロンたちが参入した。『ZERO3』を微調整したその内容は、すでに完成されていた『ZERO3』の面白さをさらに広げた作品となった。

時代は『ストⅢ』を迎える!!

生まれ変わった新生『ストリートファイター』の降臨!!

格闘ゲームファンに待ち望まれ、ついにその姿を現した『ストリートファイターⅢ』(以後『ストⅢ』)。『ZERO』シリーズを外伝とするならば、『ストⅡ』から6年の歳月を経て誕生した本家『ストⅡ』シリーズの続編である。基板がCP-システムⅡから、CP-システムⅢに変わり、驚異的にグラフィックが向上。その表現力はすさまじく、前作『ZERO2』とは比べ物にならないほどキャラクターの動きは滑らかに進化した。リュウが波動拳を放つ動作1つとっても、前作までのモーションとは明らかに動きが違い、リュウの息づかいや、気を練り出す迫力まで感じ取れるようなリアルな動きになったのである。まるでモーションキャプチャー(※1)や実写のようなリアルなキャラクターの動き、これがカプコンが出した「新生ストリートファイター」への答えだったのである。

システム面でも数々の新要素を導入している。レバーを素早く前(後)に2回入れることで横移動ができるダッシュ。レバーを下に一瞬入れてからジャンプすることで、通常より高くジャンプができるハイジャンプ。ダウンを後転で回避できるクイックスタンディング。しゃがみガード不可の特殊な攻撃を出すことができるリープアタック。特定の基本技をコンボのように連続でつなげることができるターゲットコンボ。相手の通常攻撃や必殺技を受ける直前に、レバーを前もしくは下にいれることで、完全にガードすることができるブロッキング。そしてキャラクター選択時に3種類の中から選択可能なスーパーアーツ(※2)など、まさに「新生ストリートファイター」と言うべき新システムの目白押しであった。登場キャラクターもシリーズの原点に戻るかのように10人に縮小。リュウ、ケン以外はすべてが新キャラクターになり、主人公もリュウからアレックスに変わった点も大きな変更の1つである。



システムやグラフィック、キャラクターなどすべてが1から作り直された『ストⅢ』。新たな輝きに包まれた作品だ。

●※1
モーションキャプチャー。実際の人間の動きをコンピュータに取り込み、ゲーム内で反映させる技術のこと。主に3D対戦格闘ゲームなどで主流に使われている。実写さながらのリアルな動きを表現することができる。

●※2
スーパーアーツとは、前作でのスーパーコンボにあたるシステムで、一撃必殺の破壊力を秘めた技である。キャラクター選択後、3種類の中から1つを選ぶ。そして、スーパーアーツゲージを溜めることで使用できるが、キャラクターや選択したスーパーアーツによって、ゲージの長さとストック数が異なる。

ケン

いぶき

ダッドリー

ユン

アレックス

個性豊かな8人の新キャラクターたち

『ストⅢ』は、時代的に前作となる『スパⅡX』から数年後という時代設定だ。そのため、リュウとケンは若干老けたテイストでイラストが描かれている。リュウは相変わらず強い者を求めてさすらう日々だが、ケンには3歳にもなる子供がいるのだから、時代の流れを感じさせる。この2人以外は完全に新キャラクター。新主人公になったアレックスは豪快な打撃と投げ技を得意とし、プロレスラーのような格闘スタイルを持つキャラクターだ。ユンとヤン(※3)は兄弟で、中国拳法の使い手、素速い動きを得意としている。ダッドリーはヘビー級ボクサー。破壊力のあるパンチと素速いフットワークで戦う。ネクロは謎の組織に肉体改造を受け、数々の人間離れした技を繰り出す変則的なキャラクター。いぶきは忍者体術を使って、相手を翻弄する女子高生。エレナは大自然の中で育った超天然少女。天性の身体能力の高さを活かしてカポエラを使って戦う。オロは齢140歳を超える仙人で、数々の神通力や、卓越した身体能力で戦うキャラクター。ショーンはどの技1つとってもイマイチなケンの弟子。ケンと良く似た技を使う修行中の少年だ(※4)。

今までのシリーズには登場しなかった格闘スタイルを持つ、新キャラクターばかり。

新主人公のアレックス。主人公には珍しくバランス型のキャラクターではない。

ユーザーは新キャラクターの戦術を模索する日々

総入れ替えといっていいほど、キャラクターが変更した『ストⅢ』。稼働し始めてしばらくは、ユーザーは自分の使うマイキャラクターを探し、使用キャラクターが見つかるとそのキャラクターの戦術を模索する日々が続いた。新システムは多かったが、ゲーム全体の基本システムが変わったわけではないので、シリーズファンならば違和感なくプレイできた。ただ、新キャラクターたちの見慣れぬ動きや、必殺技、そして新キャラ

key word

ブロッキングを使いこなせ!!

ブロッキングは相手の攻撃をガードする直前にレバーを前(下)に入れるという斬新な新システムだ。『ストⅢ』が登場した当初は、ユーザーはなんとか自由自在にブロッキングを使いこなそうと練習を繰り返した。だが、相手がCPUならブロッキングの練習としては丁度良かったが、見知らぬ人同士の対戦ではそうはいかない。対戦時ではブロッキングの練習をしている暇などないからだ。そのため、町の対戦台では、比較的ブロッキングしやすい波動拳などの飛び道具を、互いにダメージ覚悟でブロッキングするという行為がよく見られた。そして『ストⅢ』を楽しむユーザー同士の中で、そんな行為から生まれた暗黙の了解があった。それは飛び道具の撃ち合いになったら、お互いブロッキングをするということだった。もちろん誰しもそれを守っていたわけではないが、対戦時に「相手は分かっている」とお互い感づくとブロッキングを繰り返したものである。ブロッキングの腕の見せ合い…。勝つか負けるかの真剣勝負でありながら、なんとも微笑ましい風景の1つだった。

●※3
『ストⅢ』時代のユンとヤンは、キャラクター選択画面で、ユンにカーソルを合わせ、パンチボタンで決定するとユンに、キックボタンで決定するとヤンが選択された。今作では性能的には同じであった。

●※4
ケン、リュウ以外の新キャラクターたちが戦う目的はそれぞれある。目的は最終ボスのギルに関わっている場合がほとんどだが、ギルを倒すということではなく、それぞれ理由が異なる。例えばダッドリーならばギルに奪われた父親の車を取り戻すこと。いぶきはギルからGファイルを奪うことだったりする。ショーンに関してはギルはあまり関係なく、リュウを倒すことが目的のようだ。

ショーン

エレナ

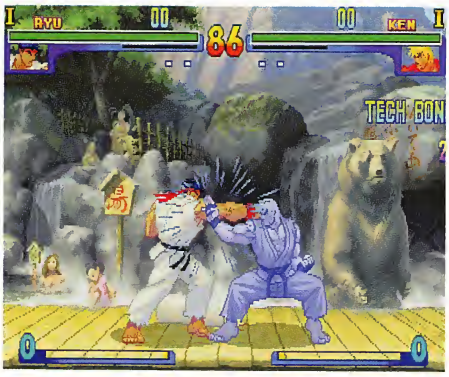
ネクロ

ヤン

リュウ

クター同士の技の駆け引きという点で、いくらシリーズファンでも操作感覚以外はオールリセットされてしまったのも同然だった。そんな状況がしばらく続くのだが、やはり格闘ゲームの礎を作った『ストⅡ』を愛する『ストⅡ』ファン。すぐに新システムや新キャラクターの扱いに慣れ、ゲームセンターでは1人プレイから対戦が主流に変わっていったのである。

飛び道具に対しては比較的ブロッキングは簡単。タイミングさえ合わせればいい。



基本技や連続ヒットする技をブロッキングするには、かなりの練習が必要だ。

格闘ファンへの挑戦状？ハイリスクハイリターンのブロッキング

『ストⅢ』に導入された、数ある新要素の中でもブロッキングは他の格闘ゲームにない完全な『ストⅢ』オンリーのシステムで、その攻防一体の実用性の高さと、ガード時にレバーを前に入れるという操作ゆえ、失敗すればダメージを受けるというストイックさが、コアな格闘ゲームファンを魅了した。ブロッキングは通常のガードとは違い、成功すれば必殺技をガードしたときに起きる削りも発生しない。よって、自分が数ミリしか体力が残っていない状況で相手の必殺技で削り倒されるという状況を回避できるのだ。また相手より若干早く先に動けるようになるため、ブロッキングからの反撃で一発逆転も狙えた。

ブロッキングは空中、地上の両方で可能だったが、相手の攻撃に合わせてレバーを入れる方向が違う。例えば波動拳をブロッキングするなら前側にレバーを入れるが、相手が下段攻撃をしてきた場合にはレバーを下方向に入れなければならない。この先読みが大事で、ガードを外してレバーを別方向に入れるという度胸のいる操作方法は初心者にとってはかなり高度なシステムだった。ただし、ブロッキングを使わなくとも十分普通に戦うことはできた(※5)。ただ、使いこなしたときのメリット

key word

リュウの新必殺技

シリーズを重ねるごとに新必殺技を修得していくリュウ。今作でも新たな新必殺技を修得する。それが「上段足刀蹴り」と「雷刃波動拳」である。上段足刀蹴りはリュウには珍しい足技の必殺技で、前に踏み込みながら鋭い蹴りを放つ技である。蹴り技はケンの十八番。ケンに教わったのだろうか？　そしてリュウを象徴する波動拳を進化させたのが「雷刃波動拳」。スタン値の高い、ガード不能の波動拳を撃つ技である。またコマンド入力後、ボタンを押し続けることで攻撃力が増加し、発射速度も速くなり、タメ時間に比例してスタン値も高くなっていく。

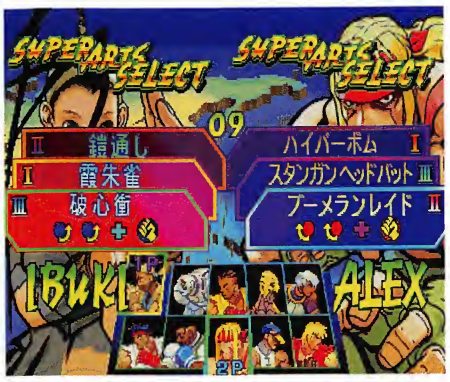
この2つの必殺技だが、上段足刀蹴りは連続技に組み込みやすく使い勝手の良い技なのだが、問題は雷刃波動拳。ガード不可能なうえスタン値も高く技の性能としては魅力的なのだが、その効果を最大限に活かすにはタメが必要となる。そのため連続技には組み込みづらく使い勝手が良いとは言えず、初心者には扱いづらい技であった。しかし、波動拳をブロッキングしてくる上級者が相手の場合は、逆に効果的な場合もある。波動拳などで牽制しつつ、雷刃波動拳を組み込むとブロッキングのタイミングをずらすことができ、相手のミスを誘発できるからだ。また、スタン値の低いキャラクターが相手のときにも効果的であった。使いこなせれば、非常に強力な雷刃波動拳。リュウを使うのであれば、ぜひ使いこなして欲しい技である。

●※5
ブロッキングを使わなくとも戦うことができたが、ブロッキングを使いこなしている人間と、そうでない人間との戦い方ではその差が歴然となる。それを顕著に表しているのが最終ボスのギルとの戦い。ブロッキングをある程度使うことができれば苦戦しないが、そうでない場合一方的に倒されてしまうこともしばしば。自分がブロッキングできないことがいかに戦闘効率が悪いのかを実感させられる瞬間だった。

は大きく、熟練者同士の対戦では必須のテクニックだった。

自分ならではの戦い方が選択できる3種類の「スーパーアーツ」

「スーパーアーツ」は前作までで言うところの「スーパーコンボ」と同意義のシステムだ。一撃必殺の破壊力を持つスーパーアーツだが、前作から変更した点は名前だけではない。まずキャラクター選択時に3種類のスーパーアーツから、自分の好きな技を任意に選択可能。ケンならば「昇龍裂破」「神龍拳」「疾風迅雷脚」の3種類になる。それぞれ、技の性質やダメージも違い、さらに技を出すためのゲージ量も違うため、どのスーパーアーツを選択したかで、戦略が大幅に変化する。このシステムによって同キャラ対戦でも、互いが違うスーパーアーツを選択していた場合、戦略が若干変わってくる(※6)。当然、普段は互いに違うキャラクター同士で対戦することが多いのだから、スーパーアーツとキャラクターの組み合わせだけでも無限の広がりを持つ戦いが繰り広げられるのだ。



選択できるスーパーアーツは複数だが、バトル中使用できるのは1つだけ。どれを選ぶかで戦況は変わってくる。

どのスーパーアーツも完全に決まればこのダメージ量。特に真昇龍拳のダメージ量は特筆ものだ。

『ストⅢ』はさらなる高みを目指して進化する!!

さまざまな新要素をひっさげて登場した『ストⅢ』。ファンの期待も高く、その期待に十二分に応えた作品だったと言えるだろう。しかしすべてが新しいという斬新さゆえ、対戦バランスや新システムに対する、さまざまな要望が多かったことも事実である。キャラクターの数も、8人が新キャラクターとはいえ、当時の他の格闘ゲームに比べると若干少ない印象も否めなかった。また熱烈なファンがついている『ストリートファイター』シリーズだからこそ言える不満だが、『ストⅢ』以前で登場していたキャラクターと、同じ感覚で扱えるキャラクターを要望する声も多かった。だが、格闘ゲームの礎を築いたカプコン。それらの要望はしっかりと開発者に伝わっていたようだ。事実、そんな多くの要望に応える作品が約半年という短い期間を経て登場する。それが次作『ストリートファイターⅢ 2nd-MPACT』である。

key word

ダメージ量の変化

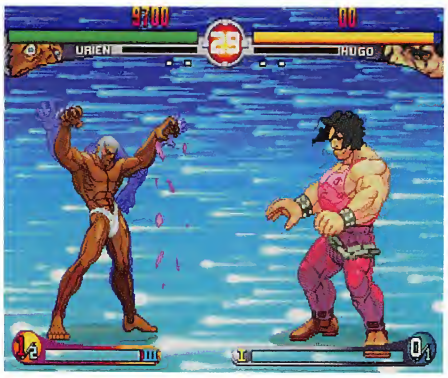
数々の新要素が導入された『ストⅢ』だが、相手に与えるダメージや、自分が受けるダメージ量が変更されている点も見逃せない。前作『ZERO2』までは、体力ゲージが一気に半分も減るような一撃必殺技は少なく、体力ゲージがギリギリの状態での攻防がメインだった。しかし『ストⅢ』では基本技を組み合わせた連続技でのダメージや、スーパーアーツを決めたときのダメージ量がかなり多く、体力ゲージが半分残っている状態から連続技で倒されることも多くなった。このダメージ量の感覚は元祖『ストⅡ』に近い(スーパーアーツはなかったが)。CPU相手ならものの数秒でKOすることも多く、スピーディーな展開と一撃必殺の楽しさが増したといえるだろう。しかし、これにブロッキングという要素を組み入れると若干感覚が変わってくる。いくらダメージ量が高いとはいえ、ブロッキングができればそのダメージもゼロ。勝つか負けるかギリギリの攻防。この絶妙なゲームバランスが『ストⅢ』の楽しさの根底なのではないのだろうか。

●※6
対戦するキャラクターと相性の良いスーパーアーツがあるため、同レベルの実力ならば、乱入者側の方が若干有利と言えた。例えば、雷刃波動拳などは、使いにくくはあるが、スタンゲージが短い相手には絶大な効果があった。

スーパーアーツの選択でさらに対戦が深まる!!

さまざまな新要素を導入した新シリーズ第2弾

『ストリートファイターⅢ2nd IMPACT』(以後『ストⅢ2nd』)はゲーム全体のバランス調整、新技の追加、新システムの導入、新キャラクターが追加された『ストⅢ』のバージョンアップ版だ。新キャラクターは、前作の最終ボスの実弟であるユリアンと『ファイナルファイト』から参戦した巨体と怪力の持ち主ヒューゴー。シリーズではおなじみの豪鬼。そして豪鬼が暴走した姿の真・豪鬼の4人。システム面ではスーパーアーツゲージを消費するが、特定の必殺技のコマンド入力時に攻撃ボタンを2個以上同時押しすることで、その必殺技の能力が変化するEX必殺技。通常投げを仕掛けられた瞬間に投げ技のコマンドを入力することで、投げ技を回避できるグラップディフェンス(※1)。強パンチと強キックを同時押しすることで、各キャラクターが特定のアクションを起こし、スーパーアーツゲージの増加や攻撃力アップなどさまざまな恩恵が受けられるパーソナルアクション。対人戦時に可能なスーパーアーツの再選択(※2)。条件を満たすことで対CPU戦での対戦キャラクターや最終ボスが変化するストーリーシステムの変化。これらが『ストⅢ2nd』で追加された新システムだ。また、さまざまなミステリアスファクト(隠し要素)が用意されており、特定のコマンド入力や条件を満たすことでそれらが出現した。『ストⅢ』をベースに大幅なバージョンアップがなされた『ストⅢ2nd』は前作『ストⅢ』で確立された新要素を継承しつつ、より格闘ゲームとしての完成度を高めた作品と言えるだろう。



『ストⅢ』から約半年という短い期間で発売されたため、ヒートアップしていた『ストⅢ』熱はそのまま『ストⅢ2nd』に移行した。

●※1
『ストⅢ』で導入されたブロッキングは『ストⅢ2nd』でも採用されているが、このブロッキングに対抗する手段として効果的だったのが通常投げだ。たかが投げと軽く見られがちだが、ブロッキングを狙っている相手ほど意外と簡単に投げが決まるのだ。しかし、今作ではその通常投げを弾き返すグラップディフェンスが採用された。これでもし不意に投げられそうになっても、投げ返すことができるようになったのである。この2つのシステムによってより対戦の駆け引きが重要になった。

●※2
今作では対2P戦では1ラウンド目開始前に、スーパーアーツを選択できるようになった。スーパーアーツの選択で戦術が大きく変化するため、対戦前から勝負の駆け引きが始まっていた。

Characters

オロ

いぶき

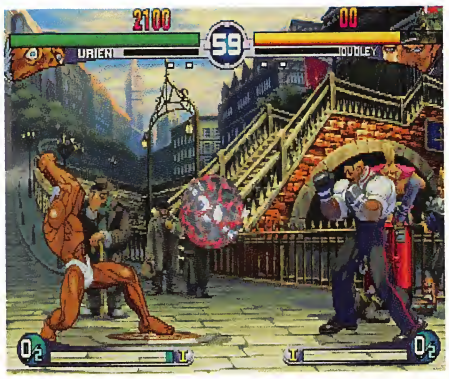
ネクロ

ダッドリー

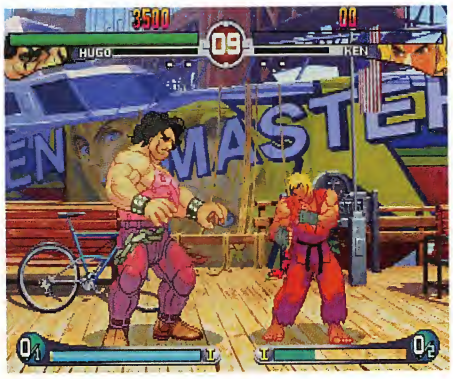
リュウ

新キャラクター4人の実力はいかに…!?

ユリアンは『ストⅢ』の最終ボス、ギルの実弟ということで、基本技、必殺技ともにギルと似た性能のものが多い。さらに巨体の割に動きが速く、リーチも長い強力なキャラクターである。必殺技も飛び道具、突進型、奇襲型と一通り揃っており、スーパーアーツも攻撃判定を持つ巨大な壁を作り出すエイジスリフレクター（※3）を始め、強力な技が多い。こう書くと非常に強そうなイメージを持つが、実際扱ってみると意外とテクニカルなキャラクターだと分かる。基本技のリーチは長いものの、スキが大きく、必殺技も飛び道具のメタリックスフィア以外はコマンドがタメ系の必殺技で、常にタメを確保しておかなければならない。自分の戦法をしっかりと確立し、いかにエイジスリフレクターを絡めた連係技で大ダメージを狙っていけるかが勝負のキャラクターだ。ヒューゴーは、動きは緩慢だが、一撃一撃のダメージが高く、必殺技を主体に戦っていくパワー系のキャラクター。特に特大のダメージを誇る1回転投げのムーンサルトプレス。2回転という難しいコマンドながらも、決まれば相手の体力の6割強を奪う超強力なスーパーアーツ、ギガスブリーカー。その他の必殺技を狙いつつも、コマンド投げを常に意識して戦う完全な投げキャラクターと言えるだろう。豪鬼はシリーズでおなじみの必



ギルの実弟というだけあり、似たような技を使うユリアン。パワー系かと思いきや意外とテクニカルなキャラクターだ。

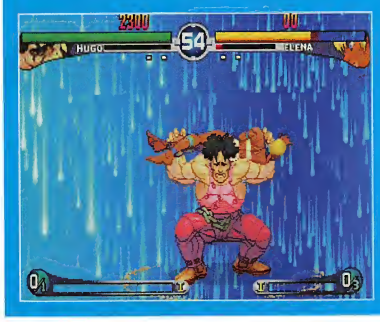


見た目の通りパワー系のヒューゴー。いかに相手を投げることができるかが勝負の分かれ目。一回投げれば勝ったも同然だ!?

key word

1回転コマンドが復活!! 期待の投げキャラ『ヒューゴー』

シリーズの中で投げキャラクターの代名詞になっているキャラクターはザンギエフである。『ストⅢ』ではザンギエフに並ぶキャラクターはいなかったが、『ストⅢ2nd』で待望の投げキャラクターが参戦する。それがファイナルファイトの世界からやってきた巨漢、ヒューゴーだ。1回転コマンド投げを2つ持ち、スーパーアーツの1つギガスブリーカーは2回転コマンドと、往年のザンギエフを思わせるようなキャラクターだ。ヒューゴーの出現により、『ストⅡ』シリーズでザンギエフを使っていたプレイヤーや、投げキャラクター好きのプレイヤーは、こぞってヒューゴーを使用した。投げキャラクターの魅力は、一発逆転の勝負性はもちろん、『1回転コマンドを決める』という充実感である。さらに充実感のほかに、1回転や2回転コマンドを決められれば、試合に負けてもそれで満足と思っているプレイヤーもいたりする。そんな投げキャラクターに必要な要素を持っていたキャラクターがヒューゴーだったのだ。



ギガスブリーカーはまさに一撃必殺。レバー2回転は少々難しいが、ヒューゴーを使うならぜひ決めたい必殺技だ。

●※3
ユリアンのスーパーアーツの1つ。作りだした壁にも攻撃力があるため、自分と壁とで相手を挟み込み、大ダメージを与える。壁が出現している時間は、長くはないが、その間に叩き込める連続技が強力なため、ユリアンが一時期猛威を振るった。

ヤン

ユリアン

ヒューゴー

ケン

ショーン

殺技を持つため、その基本性能の高さと必殺技の強力さは折り紙付き。ただし体力やスタンゲージ(※4)が低く、守備面で不安の残るキャラクターだ。常に攻め続けることを意識して戦うことが、豪鬼のポテンシャルをフルに発揮できる戦い方と言えるだろう。豪鬼といえば一瞬にして相手に多数の攻撃を与える瞬獄殺が代名詞。今作でもそれは健在で、特に瞬獄殺でKOした時の演出は必見だ。『ストⅢ』シリーズでは演出が派手になっており、炎が揺らめく暗闇の中に、背中を向けて立つ豪鬼と大きな赤い『天』の字が表示される。これは完全に瞬獄殺専用の演出。そしてその豪鬼が暴走し、さらなる強大な力を持つに至ったキャラクター真・豪鬼は、攻撃力が全体的に高く、空中から撃ち出す斬空波動拳が2発に変化。これが凶悪で斬空波動拳を放たれているだけで真・豪鬼に近寄ることが難しい。また、CPUが操る真・豪鬼はこちらの動作に対する反応が超絶に速く、うまくパターンにはめないと倒すことが困難だ。これほどの強さを誇る真・豪鬼だが、残念ながらCPU専用キャラクターで、プレイヤーは使うことができない。

さまざまな要素が隠されたミステリアスファクト

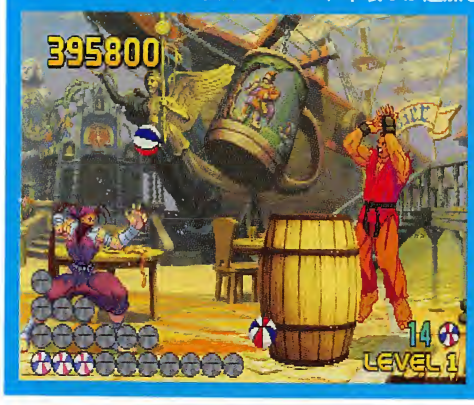
ミステリアスファクトとは特定のコマンドや、決められた条件を満たすことで発生する隠し要素のことだ。今作ではかなりの数のミステリアスファクトが用意されている。ミステリアスファクトの内容は以下の通りだ。『隠しキャラクターである豪鬼の使用が可能』『キャラクターの隠しコスチュームカラーが選択可能』『ボーナスステージのレベル選択』『CPUキャラクター対戦順番の選択』『豪鬼の乱入』『真・豪鬼と対戦』の6つ(※5)。この中でも『ストⅢ2nd』を極めるという点では『真・豪鬼との対戦』は見逃せないミステリアスファクトだろう。真・豪鬼と対戦する条件は、ノーコンティニューでゲームを進め、スーパーアーツフィニッシュを5回達成(3本勝負時)、これで豪鬼が乱入する。さらにその豪鬼を倒した時点で、ノーコンティニュー、1ラウンドも負けていない、パーフェクト勝ちを3回している(3本勝負時)、チープフィニッシュ(※6)が3回以内、豪鬼をスーパーアーツで倒しているか、パーフェクト勝ちをしている、というとても厳しい条件を満たしていなければならない。ある意味、真・豪鬼を出現させるのも過酷な勝負

隠しコスチュームを使えば、普段見ることができないカラーでプレーすることができる。

key word

復活したボーナスステージ

『スパⅡ』を最後になくなったボーナスステージが『ストⅢ2nd』で復活した。『スパⅡ』までのボーナスステージは、車壊し、タル壊し、ドラム缶壊しだったが、今作ではショーンが投げるバスケットボールをいくつブロッキングできるかを競うものに変化した。最初は投げられるボールの間隔は緩やかで数も少ないのだが、時間が経つにつれ、ボールの数が増えスピードもアップする。パーフェクトを出すにはかなり高いレベルでのブロッキングテクニックが必要になるだろう。ちなみに、ボーナスステージは次作の『ストⅢ3rd』でバスケットボール投げのほかに、車壊しが追加される。『スパⅡ』までは普通車の破壊だったが、もっと頑丈なRV車に変更されている。



ブロッキングの練習にもなるバスケットボールを弾くボーナスステージ。ボールを投げる役目はショーンだ。

●※4
スタンゲージは、攻撃を受けることで減っていき、ゲージがなくなるとスタン(気絶)状態になってしまう。減少したゲージは、攻撃を受けなければ回復していく。

●※5
『ストⅢ2nd』の隠し要素。
【豪鬼使用コマンド】
キャラクター選択画面でコマンドを入力する
①リュウにカーソルを合わせて、レバーを↓・↓・↓
②ケンにカーソルを合わせて、レバーを↑・↑・↓
③リュウにカーソルを合わせて、レバーを←
④ケンにカーソルを合わせて、レバーを↓
⑤ショーンにカーソルを合わせて、レバーを↓・↓・↑・↓・↑・↑・↑と入力する
【隠しコスチューム】
弱パンチ+強パンチを同時押しで、キャラクターを選択する。
【ボーナスステージのレベル選択】
ボーナスステージ開始時に、以下のコマンド入力すると、レベルが変化する
レベル1／弱キック
レベル2／中キック
レベル3／強キック
レベル4／キックボタン3つ同時押し
レベル5／レバー下+弱パンチ+中キック+強パンチ
【CPUキャラクターの出現順番の選択】
スーパーアーツ決定時に、レバーを左右いずれかと、攻撃ボタンの組み合わせで順番が選択可能であった。

豪鬼

ギル

アレックス

エレナ

ユン

の1つであるとも言えるのだ。条件を満たし真・豪鬼との対戦になっても、その驚異的な強さに唖然とすることだろう。ここで紹介したさまざまなミステリアスファクトは、通常プレイをしていたのでは、分かるはずもなく、当時のアーケードゲーム情報誌でその条件が発表されるたびに、熱烈なプレイヤーたちは、さまざまなミステリアスファクトに挑戦していたようだ。

同時期に発売された『ZERO3』と稼働中だった『ストⅢ2nd』

『ストⅢ2nd』の登場から1年後、もう1つの『ストリートファイター』シリーズである『ZERO』シリーズ最新作『ZERO3』が登場する(※7)。『ZERO3』の登場によって、次作『ストⅢ3rd』の登場まで、ゲームセンターには2つのシリーズ作品が肩を並べて稼働することになる。新しさと斬新さを求めるなら『ストⅢ2nd』よりテクニカルに、そして完成度の高さと対戦の奥深さを求めるなら『ZERO3』と、2つの選択肢がユーザーにはあったのである。この実に贅沢な2つの選択肢によって、再び『スパⅡX』以来とも言える『ストⅡ』ブームが再燃する。この頃になると他メーカーの対戦格闘ゲームも歴史を積み重ね、人気もあった。その中でもかたくなに2D対戦という枠を守り、完成度を向上させていった『ストⅢ2nd』と『ZERO3』はユーザーの心をがっちりと掴んだのである。ユーザーの目から見て、人気という面では惜しくも『ZERO3』にはかなわなかった『ストⅢ2nd』だが(これは現在でもゲームセンターで稼働し続ける『ZERO3』が物語っている)、この作品があってこそ、名作と今でも呼ばれる『ストⅢ3rd』が誕生したと言っても過言ではない。

そして、さらに奥深く、さらにテクニカルに、さらに遊びやすく……とさらに高みを目指したカプコンは、2年後の1999年5月に究極の完成度を誇る『ストⅢ3rd』を世に送り出すこととなる。

ゲームセンターでどちらをプレイするか、または極めるか悩んだことだろう。

key word

EX必殺技の使い道は？

ボタン同時押しで特定の必殺技の攻撃力や性能を変化させるEX必殺技(※8)。波動拳はヒット回数が増え、竜巻旋風脚は真空竜巻旋風脚のような技に変化する。EX必殺技は、簡単に言えば、弱、中、強のさらに上をいく特大という4つ目のボタンで出す必殺技である。スーパーアーツゲージを消費するが、威力の上昇やヒット数が増加し、通常必殺技の性能が劇的に変化する技もあった。しかし、いぶきのように使い勝手が良く高性能なEX必殺技を持つキャラクターもいたが、ショーンのようにどれも使いにくいキャラクターもいた。

実際のところキャラクターとスーパーアーツの組み合わせによっても、EX必殺技の使いどころは左右されたため、主力で使うか、補助的に使うかといった判断は、プレイヤーに委ねられ、次々とEX必殺技を絡めた連続技が開発されていった。

体が黄色く光って必殺技を繰り出しているのがEX必殺技の証。技の性質がどう変わるのか把握しておく必要がある。

『ストⅢ2nd』ならではの楽しさもある。ゲーセンで見かけたらプレイしてみよう。新たな発見があるはずだ。

●※6
チープフィニッシュとは、名前の通り格好の悪い勝ち方をした場合を指す。具体的には相手を必殺技の削りダメージで倒した状態のことを指す。格闘家ならしっかりと技を決めて勝てということなのだろう。

●※7
意外に思うかもしれないが、『ストリートファイター』シリーズの発売の順番は、『ZERO2』(アルファ)、『ストⅢ』、『ストⅢ2nd』そして『ZERO3』である。読者の中には『ZERO2』、『ZERO3』、『ストⅢ』…という順番だと思っていた人もいるのでは?

●※8
EX必殺技とは、通常の必殺技より攻撃力が高く、ヒット数が多いというメリットはあるが、使用するたびにスーパーアーツゲージを消費する。

2D対戦格闘ゲームの究極の姿!!

究極の戦いの幕が開ける!!

本当の対戦格闘ゲームとは何か？究極の駆け引きとはどんなものか？戦略を奥深くするシステムとは何なのか？　キャラクターの個性とは？それらをひたすら追い続けてきたカプコンが満を持して世に送り出した作品が、『ストⅢ』シリーズ第３弾『ストリートファイターⅢ３ｒｄ ＳＴＲＩＫＥ』(以後『ストⅢ３ｒｄ』)である。

『ストⅢ２ｎｄ』からの変更点は以下の通りである。まず、まこと、レミー、Ｑなどの新キャラクターが５人参戦。これにより総勢19人の格闘家たちが戦いを繰り広げることになった。システム面では、ブロッキングをさらに進化させたガードブロッキングを導入。これは強制ガード中でもブロッキングができるシステムで、成功するとキャラクターの体が赤く光る(通常のブロッキング成功時は青色に光る)。簡単に言えば同社から発売された『ヴァンパイア』シリーズの相手の攻撃をガード中に必殺技で反撃する、ガードキャンセルの感覚に近い。連続技で一方的に攻撃されているときに、反撃ではないがブロッキングによって相手の連続技の流れを阻止することができるため、対戦では重宝する新しいブロッキングシステムだ。また対ＣＰＵ戦と対人戦での戦い方を、あらゆる要素から評価するグレードジャッジシステムが導入された(※1)。細かい変更点としては、空中ブロッキングの操作方法がレバーを相手側に入れるだけの簡単操作に(※2)。通常投げのコマンドが弱パンチ＋弱キック同時

各キャラクターに設定されたパーソナルアクション（さまざまな恩恵がある）も地味ながら大切なシステムの１つ。

ついに『ストⅢ』シリーズの完成型が登場。新システム、新キャラクターの参戦でますますゲーム内容が奥深くなった。

●※1
グレードジャッジシステムで評価される内容は、オフェンス(攻撃面)、ディフェンス(ブロッキングなどを含む防御面)、テクニック(連続技や立ち振る舞い)、ＥＸポイント(スーパーアーツなどの必殺技の使い方)の４項目。さらに直前の試合より高い評価を得るとＳＰポイントというボーナスポイントが追加される。

●※2
前作までは、空中ブロッキングのコマンドが、後ろと下であり複雑であったが、今作では後ろのみに変更された。

Characters

オロ

いぶき

ネクロ

ダッドリー

リュウ

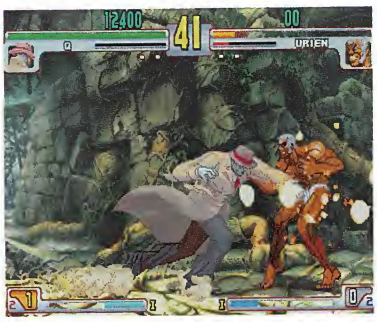
押しに。またリープアタック(※3)の入力方法が中パンチ十中キックになった。これらの変更点により、各種特殊アクションの操作が整理され、通常技の延長線上のように手軽に使うことができるようになったと言える。

このように『ストⅢ3rd』は各種新システムの採用、新キャラクターの参戦など、『ストⅢ2nd』に比べ、戦いの幅が非常に広がった作りとなっている。『ストⅢ』『ストⅢ2nd』はこの『ストⅢ3rd』を作り出すために登場したのではないかと思うほど完成度が高いのだ。それゆえに現在でも多くのプレイイヤーに愛され、現役でゲームセンターで稼働し続けているのであろう。歴代の『ストリートファイター』シリーズの中で『スパⅡX』『ZERO3』に並ぶ名作として語られている『ストⅢ3rd』。その秘密は完成度の高さと純粋な対戦の駆け引き、戦略の幅を広げる練り込まれた各種システムにあるのだ。

美しさに磨きがかかった春麗。『ストⅡ』から数えると結構お年も召しました。かわいいけど。

追加された5人のキャラクターの能力とは?

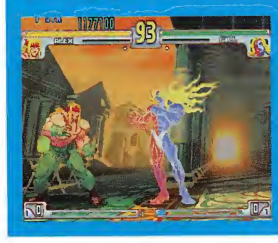
新規参戦キャラクターは、春麗、まこと、レミー、Q、トゥエルヴの5人。どのキャラクターも(春麗は除く)今までの『ストⅢ』シリーズでは登場していないタイプのキャラクターだ。特に春麗は『ZERO3』までは毎回登場していた人気キャラクターだけに、多くの春麗ファンが復活を喜んだ。性能は『スパⅡX』と『ZERO3』時の春麗を合わせたような感覚だが、基本技の性能とグラフィックが大幅に改良された。またス


独特の姿と格闘スタイルを持つQは意外と人気が高いキャラクターだ。

key word

ベガ、豪鬼に代わる最終ボス「ギル」の登場!!

新シリーズである『ストⅢ』から最終ボスがギルに変更された。そのギルの戦闘能力だが、かなり特殊な技の数々を操る。右半身から繰り出す基本技は相手を炎に包み、左半身から繰り出す基本技は相手を凍り漬けにして動きを封じる。基本技からしてかなりの性能と特異性を持っているのだ。必殺技は突進技、奇襲技、飛び道具と一通りの技を持つ。どの必殺技もスピードと性能が良く、向かってくる相手を寄せ付けない。そしてスーパーアーツは当初リザレクション(※4)のみだったが『ストⅢ』シリーズがバージョンアップする度に追加され、最終的には3種類のスーパーアーツを持つまでになった。1つめは相手の頭上に数々の隕石を落下させるメテオストライク。全弾隕石を受けると大ダメージは必至のスーパーアーツだ。2つめはセラフィックウィング。画面全体に攻撃判定があり、まず回避は不可能。ブロッキングもできずガードするしか身を守る方法はない。リザレクションはスーパーアーツゲージがフルの状態ならば、倒されても体力ゲージが自然回復するという特殊なスーパーアーツ。ゲージが溜まっているギルを倒したところで、必ず1回復活してしまうということだ。なおリザレクションは『ストⅢ』では唯一ギルが使用できるスーパーアーツだった。『ストⅢ2nd』ではギルの体力がゼロになった時に自動発動。『ストⅢ3rd』では前述の説明の通り、SAゲージがフルのときのみ使用してきた。これだけの強力な技を持つギルは、まさに新シリーズの最終ボスの座にふさわしい能力の持ち主である。


人間を超越したかのような姿と、数々の強力な必殺技を持つギル。ベガ、豪鬼とはまた違った風格がある。

●※3
『ストⅢ2nd』までのリープアタックは、レバー入力↓↘+攻撃ボタンだったため、使いやすさがいまいちだったが、『ストⅢ3nd』から中パンチ+中キックの簡単な操作に変更。これによって使い勝手が格段によくなった。特に画面端で相手に連続技をガードさせ、相手がしゃがみガードに移行したところへリープアタックを決めるなど、攻撃の幅を広げることができるようになったのである。

●※4
リザレクションを発動したギルは両手を開き、独特な構えを取る。その間はギルの体力が回復するが、ノーガード状態。体力回復中にギルへ攻撃を当てることができれば、体力回復をその瞬間でストップさせることができた。

ユリアン

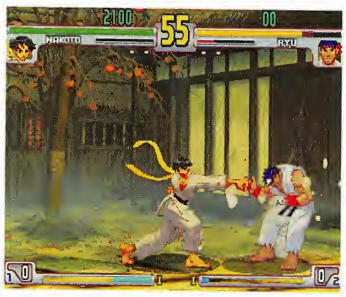
ヒューゴー

エレナ

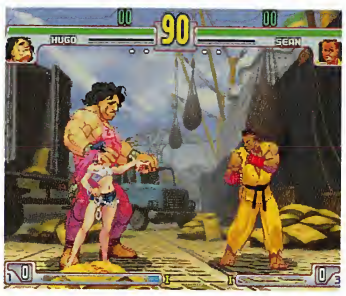
ケン

ショーン

ーパーアーツも新しい技、天星乱華や鳳翼扇が増え、以前よりもパワーアップして帰ってきた(※5)。まことは空手家の女の子。通常動作は緩慢だが、爆発力が高く、吊るし喉輪・唐草からの一連の連続技を1セット決めるだけで大ダメージを相手に与えることができる。自分のペースに持ち込んだ場合、かなりの強さを発揮するキャラクターだ。レミーは線の細い女性のような美しい容姿を持つキャラクター。ガイルやナッシュのようにタメ系の必殺技を多く持ち、実際上下に打ち分け可能な飛び道具や、サマーソルトキックのような足技を持つ。またスーパーアーツでは珍しい属性の技を持つ。それはコマンドを入力するとレミーが構えを取り、そこに相手の攻撃が当たると強烈なカウンター攻撃を行うという当て身系の技、傷心のノクテュルヌだ。Qは技や見た目がかなり変わったキャラクターである。プロフィールも謎の部分がほとんど。トレンチコートに鉄仮面という風貌もかなり怪しい。キャラクター性能自体はパワー系で、一撃の高いダメージを持つ必殺技を、丁寧に当てて戦っていく戦闘スタイルだ。最後にトゥエルヴはギルたちが作り出した実験体という設定を持つ人造人間。ゴムのように柔らかな肉体を持ち、自分の身体をあらゆる物に変形させて攻撃する。自分の体を透明にしたり、相手のキャラクターに変身したりと、かなりトリッキーな戦闘スタイルを持つ。あえて既存のキャラクターに例えるならダルシム系と言ってもいいだろう。



まことは空手家。意外にも『ストリートファイター』シリーズで正式に空手家と名乗っているキャラクターは少ない。



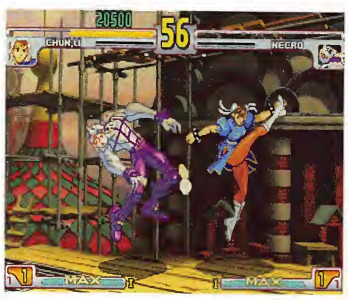
ヒューゴーの隠しパーソナルアクションでは相方のポイズンが登場。怪しい魅力で相手を魅了（?）する。

『ストⅢ3rd』のミステリアスファクト

毎回おなじみのミステリアスファクトは『ストⅢ3rd』にもたくさん用意されている。まずパンチボタンを3つ同時押ししながらキャラクターを選択すると隠しカラーが使用可能。各種コマンドを入力することでボーナスステージの難易度を変化させることができた。ほかにもQの乱入やまことヒューゴーのパーソナルアクション(※6)。春麗の勝利ポーズなどが隠されていた。

『ストⅢ3rd』で『ストリートファイター』の歴史は幕を閉じるのか!?

コンシューマ版を除けば14番目になる『ストⅢ3rd』。元祖『ストⅠ』が対戦格闘ゲームという新たなジャンルを生み出してから(2003年現在)15年という長い月日が立っている。今のところ2D対戦格闘ゲームでの新たな『ストリートファイター』シリーズの発売は決定していないが、『ストⅢ3rd』が今もなお稼働し続けるなか、新たな2D対戦格闘ゲームの可能性を示唆するソフトはカプコンを始め、さまざまなメーカーからたくさん発売されている。それはキャラクターの魅力と一撃必殺、オフェンス面を強調した『キング・オブ・ファイターズ』(プレイモア)シリーズであったり、あらゆる2D対戦格闘ゲームのシステム面を取り入れ、キャラクターの魅力満載の『ギルティギア』シリーズ(サミー)、カプコンキャラクターとSNKキャラクターの夢の競演を描いた『CAPCOM VS. SN



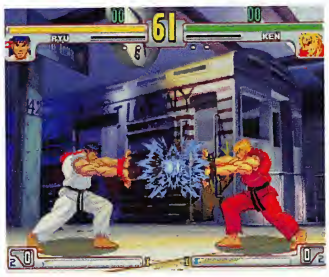
現在でもゲームセンターに行けば熱い対戦が行われている『ストⅢ3rd』の姿を見ることができるだろう。

●※5
以前よりも強くなったと書いた春麗だが、なったのではなくもともと強い。『ストⅢ3rd』ではケンなどに並ぶ最強キャラクターの1人であり、判定の強い基本技と、動きの速さ、連続技の強力さを併せ持っていた。

●※6
強パンチと強キックの同時押しで出すことのできるパーソナルアクション。キャラクターごとに固有のアクションが存在する。

K』(※7)シリーズなどだ。今後『ストリートファイター』シリーズがどのような方向に向かって進化し発売されるかは定かではないが、新たな『ストリートファイター』シリーズの誕生を誰もが待ち望んでいる。

15年という長きに渡った一連の『ストリートファイター』シリーズが作り出した2D対戦格闘ゲームブームはまだまだ終わりを見せないだろう。そして、カプコンの次回作を世界中の格闘ゲームファンが待ち望んでいる。新たな『ストリートファイター』の登場があるならば、今度はどんな新要素と新キャラクターをひっさげて登場するのか楽しみでならない。



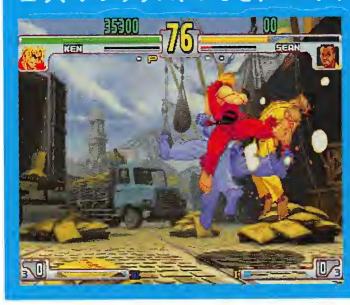
新たなスリートファイターシリーズが向かう道はどんな物なのか？　おそらくプレイヤーの想像を遥かに超える作品になるに違いない。

key word

「ストⅢ」シリーズキャラクター能力比較

『ストⅢ3rd』で総勢19人(ギルを除く)になった登場キャラクター。ここでは『ストⅢ』シリーズのキャラクター性能をランキングする。当然プレイヤーの能力によってランキングの順番は変化するが、あくまで基本能力や必殺技を基準に比較してみた。

まず、一般的に強いとされているキャラクターがケン、春麗、ユンの3人だ。ケンは性能の良い基本技と、使いやすいスーパーアーツ、強力なターゲットコンボなど非常にバランスがいい。春麗はなんといっても基本技の性能が高く、的確に立ち回っているだけで相当強いキャラクターだ。ユンはスーパーアーツの幻影陣が強力で、ワンチャンスで大ダメージが期待できる。この3人に続くキャラクターが、ユリアン、まこと、ヤン、ダッドリー、豪鬼だろう。ユリアンはエイジスリフレクターを絡めた連続技が強力で、状況に合わせた戦い方ができればかなりの強さを発揮する。まことは、吊るし喉輪・唐草からの連続技が強力。ヤンは蟷螂斬とスーパーアーツの星影円舞をどこまで使いこなせるかが、彼の性能を引き出す大きな鍵。ダッドリーは、地上技がほとんどだが対空技もあり、どのキャラクターに対しても互角に戦っていける。豪鬼は体力とスタンゲージが他のキャラクターよりも低いことが弱点だが、飛び道具、対空、奇襲技、性能の良いスーパーアーツを持っており、攻め続けることで真の強さを発揮するだろう。続く強さを持つキャラクターが、リュウ、アレックス、いぶき、エレナ、ヒューゴー、レミーだ。リュウはなんでもこなせるオールランドキャラクター。守りも堅くどのキャラクターとも対等に戦える。しかしここ一番の爆発力がなく、決め手にかける点が不安材料だ。アレックスは打撃も投げもこなすことができ、ダメージ効率という面では優秀。だが、自分なりの戦法を確立し、確実に必殺技を決めていかなければならないテクニカルな操作が要求される。いぶきは、19人のなかでもっとも使いこなすことが難しく、完全にいぶきの強さを発揮するには相当の練習が必要。すべての技を使いこなしたときに初めて強さを発揮する。エレナは基本技の性能が良く、必殺技のバランスもいい。ただ爆発力に乏しく、少しずつ相手の体力を削る戦いを強いられる。ヒューゴーはジャンプからの投げや、ブロッキングからの投げを確実に決めることができればかなり強力。ただ動きが遅く、身体が大きいため小回りが利かないなど弱点も多い。レミーはどのキャラクターに対してもそこそこ戦えるが、必殺技のコマンドがほとんどタメ系という点から爆発力と守備面で不安がある。最後はQ、トゥエルヴ、ショーン、オロ、ネクロだ。Qは動きがあまりにも遅く、連続技の難易度も高い。さらに攻め込まれやすいという最大の弱点があるため、強さという点ではこのランクになるだろう。トゥエルヴはすべての動きがトリッキーで、ダメージの高い連係や、使い勝手の良い必殺技も少ない。自分なりの戦い方を確立しない限り勝利の道は見えてこないだろう。ショーンは持ってる必殺技がどれも中途半端。頼りない必殺技を自分の腕でどれだけカバーできるかが勝負の分かれ目といえる、オロはテクニカルなキャラクターで、プレイヤーの腕が強さに比例する。スーパーアーツの天狗石からの大ダメージや、夜行魂を使った連続技が勝負の鍵。ネクロもオロやトゥエルヴに並ぶテクニカルキャラクター。相手の動きに合わせて、長い手足や必殺技で対応していく戦い方をしなければならない。



リュウより攻撃面に重きを置いたケンが最強キャラクターに。しかしあくまで性能面での話。プレイヤーの腕によって各キャラクターの強さは変化する。

●※7
カプコンから発売された『ストⅡ』シリーズなどを含むあらゆる作品と、SNKから発売された『餓狼伝説』シリーズなどを含むあらゆる作品のキャラクターが一同に会する夢の対戦格闘ゲーム。現在プレイモアから『SNK VS. CAPCOM』が発売される予定である。

COLUMN 1

『ストリートファイター』シリーズ関連作品紹介

本書で紹介している『ストリートファイター』シリーズはアーケード版のみ。ここでは３Ｄで制作された『ＥＸ』シリーズや、コンシューマ（家庭用）版で発売された『ストリートファイター』シリーズを紹介する。アーケードとはまた異なる魅力が溢れる作品ばかりだ。

ストリートファイターEX

『ストⅡ』は２Ｄという常識を覆した、３Ｄポリゴンで制作された『ＥＸ』。『ストⅡ』の雰囲気や操作感覚を忠実に再現しつつ、３Ｄポリゴンを使った新たな『ストⅡ』を作り出すことに成功している。おなじみのキャラクターたちが登場する他、『ＥＸ』ならではの新キャラクターも多数登場。必殺技をキャンセルしてスーパーコンボが出せる「スーパーキャンセル」システムを採用している。殺意の波動に目覚めたリュウなどが参戦し、さまざまな面がパワーアップされた『ＥＸ plus』も登場した。

ストリートファイターEX2

『ＥＸ』の続編。グラフィックの美しさが飛躍的に向上し。３Ｄポリゴンならではの奥行きと立体感溢れる『ストⅡ』を再現している。登場キャラクターは14人と大幅に増え、各キャラクターの性能も調整されている。

『ＥＸ２』の最大の特徴は「エクセル」。スーパーコンボゲージを１レベル消費して発動。「エクセル」中は基本技や必殺技をキャンセルして連続して出すことができる。これは『ZERO３』の「V-IZM」のオリジナルコンボとよく似たシステムだ。またさまざまな隠し要素が用意されており、それを探す楽しみもあった。

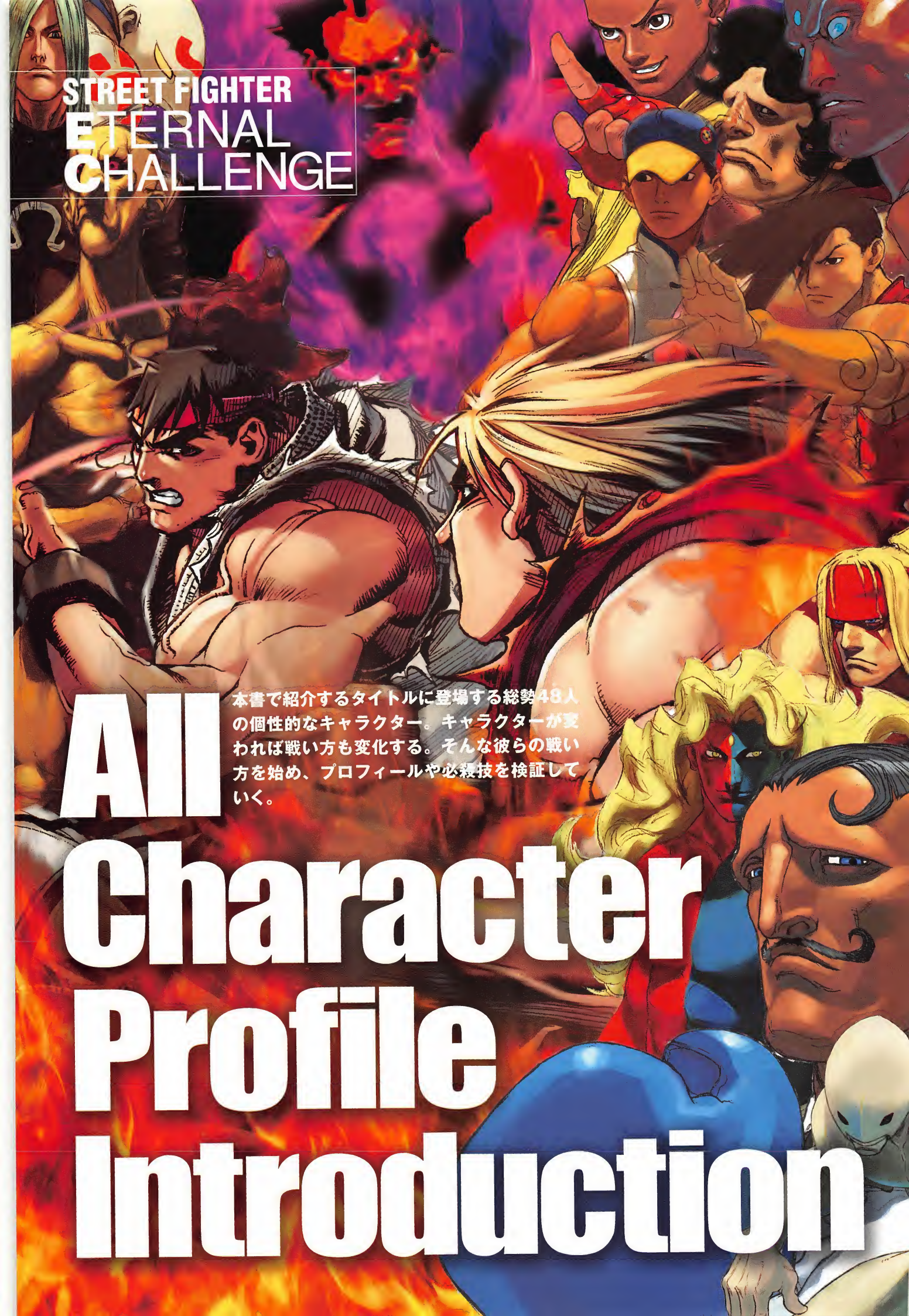
ストリートファイターEX2 PLUS

『ＥＸ２』のパワーアップ版。新キャラクターが５人追加され、総勢２３人ものキャラクターが戦いを繰り広げる。「エクセル」や「スーパーキャンセル」といった『ＥＸ』ならではの要素はそのままに、新要素として「メテオコンボ」が追加された。これはスーパーコンボゲージを３レベル分消費して繰り出すことのできる超必殺技で、各キャラクターごとに派手な演出が用意されていた。キャラクターが増えたことにより、『ＥＸ』シリーズならではの世界観が構築され、本家『ストⅡ』シリーズのアナザーストーリーともいうべき物語が展開されている点も見逃せない。

コンシューマ版『ストリートファイター』シリーズリスト

■タイトル	■機種	■発売日
ストリートファイターⅡ	スーパーファミコン	1992年6月10日
ストリートファイターⅡ	ゲームボーイ	1995年8月11日
ストリートファイターⅡターボ	スーパーファミコン	1993年7月10日
ストリートファイターⅡダッシュ	ＰＣエンジン	1993年6月12日
ストリートファイターⅡダッシュプラス	メガドライブ	1993年9月23日
ストリートファイターⅢ　ムービー	プレイステーション	1995年12月15日
ストリートファイターⅡ　ムービー	セガサターン	1996年3月15日
ストリートファイターⅡX　リバイバル	ゲームボーイアドバンス	2001年7月13日
スーパーストリートファイターⅡ	スーパーファミコン／メガドライブ	1994年6月25日
スーパーストリートファイターⅡX	３ＤＯ	1994年11月18日
ストリートファイターＺＥＲＯ	プレイステーション	1995年12月22日
ストリートファイターＺＥＲＯ	セガサターン	1996年1月26日
ストリートファイターＺＥＲＯ２	プレイステーション	1996年8月9日
ストリートファイターＺＥＲＯ２	セガサターン	1996年9月14日
ストリートファイターＺＥＲＯ２	スーパーファミコン	1996年12月20日
ストリートファイターＺＥＲＯ２ダッシュ	セガサターン	1998年11月19日
ストリートファイターＺＥＲＯ２ダッシュ	プレイステーション	1999年11月12日
ストリートファイターＺＥＲＯ３	プレイステーション	1998年12月23日
ストリートファイターＺＥＲＯ３	セガサターン	1999年8月5日
ストリートファイターＺＥＲＯ３～サイキョー流道場～	ドリームキャスト	1999年7月8日
ストリートファイターＺＥＲＯ３～サイキョー流道場～for Matching Service	ドリームキャスト	2001年2月15日
ストリートファイターＺＥＲＯ３↑(アッパー)	ゲームボーイアドバンス	2002年9月27日
ストリートファイターⅢ　ダブルインパクト	ドリームキャスト	1999年12月16日
ストリートファイターⅢ　サードストライク	ドリームキャスト	2000年6月29日
ストリートファイターEX　ｐｌｕｓ　α	プレイステーション	1997年7月17日
ストリートファイターEX2　ｐｌｕｓ	プレイステーション	1999年12月22日
ストリートファイターEX3	プレイステーション2	2000年3月4日
ストリートファイターコレクション	セガサターン	1997年9月18日
ストリートファイターコレクション	プレイステーション	1997年10月23日
ストリートファイター　リアルバトル　オン　フィルム	セガサターン／プレイステーション	1995年8月11日
ファイティングストリート	ＰＣエンジン	1988年12月4日
カプコンジェネレーション～第５章　格闘家たち～	プレイステーション／セガサターン	1998年12月3日
STREET　FIGHTER　ALPHA　WARRIOR'S　DREAMS	ゲームボーイカラー	2001年3月30日

©ARIKA CO.LTD.1996 ©ARIKA CO.LTD.1998 ©ARIKA CO.LTD.1999 ©CAPCOM CO.LTD 1996 ALL RIGHTS RESERVED.
©CAPCOM CO.LTD 1998 ALL RIGHTS RESERVED. ©CAPCOM CO.LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED.



STREET FIGHTER
ETERNAL
CHALLENGE

All Character Profile Introduction

本書で紹介するタイトルに登場する総勢48人の個性的なキャラクター。キャラクターが変われば戦い方も変化する。そんな彼らの戦い方を始め、プロフィールや必殺技を検証していく。

RYU

オレより強いヤツに会いに行く

真の格闘家を目指す生粋のストリートファイター。住所不定、無職。年に一度、師ゴウケンの墓参りのため、幼いころからの修行場である朱雀城に帰ってくる。1つの格闘スタイルに固執せず、自らを高めるため多流派を積極的に取り入れアレンジを加えていく。そのため、空手、テコンドーなどの格闘技を組み込んだ独自の戦い方がリュウの格闘スタイルとなる。師ゴウケンの元で、体内の気を操る「気功法」に開眼。そして、波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚を修得。ゴウケン亡き後、基本能力を高めるとともに、気功法に磨きをかけ「真空波動拳」を生み出す。格闘センスはケンに一歩譲るものの、基本を怠らないひたむきな修行姿勢が、リュウを支える強さの由縁だと言える。

STORY

「どちらが先に格闘家としての名声を手に入れるか、競ってみないか」この何気ないケンの一言が、リュウに、最強の格闘技ムエタイのチャンプ・サガットへの挑戦を決意させる。苦闘の末、サガットを倒すが、憎しみに歪むサガットの目、醜い狂気と怒りの視線がリュウの心を貫き、言いようのない虚無感が駆け抜ける。自分の拳を見つめ「真の戦いとは怒りや憎しみも越えたところにあるはず」。そして、いつたどり着くかしれぬ「真の格闘家」への道を求め、戦い続ける。

PROFILE
身長／175cm
体重／68kg
3サイズ／B110・W81・H85
血液型／O型
出身地／日本
好きなもの／水ようかん
嫌いなもの／クモ

リュウ

波動拳に始まり波動拳に終わる

リュウといえば、波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚の3つの必殺技が代表的。なかでも波動拳はリュウの主力技であり、「波動拳に始まり波動拳に終わる」と言っても過言でない。「飛ばせて落とす」いわゆる「波動昇龍」や連続技の締めくくりに組み込むなど、幅広く信頼度の高い技である。また、対空技である昇龍拳は信頼できる無敵技。波動拳を攻撃の要とするならば、昇龍拳は防御の要だ。そして竜巻旋風脚は奇襲技と言える。バランスの取れた3つの必殺技がリュウの持つ力である。

ケンとの能力差は、当初は大きなものではなかったが、タイトルを重ねるごとにリュウは波動拳の性能を昇華させていく。その結果、ケンに比べ波動拳のスキが少なくなり、間合いを問わずに主導権を握ることができるようになった。そして『スパⅡX』では波動拳をパワーアップさせた真空波動拳を修得。さらに、『ストⅢ』ではヒットすればスタン状態となる雷刃波動拳までも修得する。波動拳以外にも、「真空竜巻旋風脚」や「滅・昇龍拳（真・昇龍拳）」を修得するが、やはり、リュウ＝波動拳のイメージは変わらず。そういう意味でも「波動拳に始まり波動拳に終わる」というのは言い過ぎではないだろう。

全シリーズを通して、技やコマンドに劇的な変化がなく、攻守ともに優れたキャラクターである。中間距離では波動拳を主軸とし、接近されたらリーチのある強しゃがみキックで追い払い、ダウンさせたら起き上がりに波動拳を重ねる。これがリュウの基本戦法である。波動拳を主体にした戦い方は、どのタイトルでも通用した戦術であり、当初から戦い方が完成されていたことを裏付けている。

無敵の拳が天空を舞う！一撃必殺の昇龍拳!!

アメリカの名門、マスターズ家の御曹司。師ゴウケンの元で共に修行したリュウとは、親友であり最大のライバルでもある。全米格闘選手権、ワールドバトルトーナメントツアーなど数多くの格闘大会で優勝した経歴を持つ。真紅の道着とブロンドの長髪が全米格闘王の貫禄を漂わせている。また、硬派一筋のリュウとは違い、イライザという恋人がいる。

基本的な格闘スタイルはリュウに似ているが、その性格や修行環境の違いから、リュウとは微妙に異なった型や性質の技を使うようになる。波動拳に特化したリュウに対して、ケンは昇龍拳に特化し、昇龍裂破や神龍拳を編み出してゆく。蹴りの連続から竜巻旋風脚につなげる疾風迅雷脚を見ても、その格闘センスの高さをうかがうことができる。

STORY

リュウの永遠のライバル、ケン・マスターズ。ある日、リュウがムエタイの帝王サガットを倒したという噂を耳にしたケンは、いつかリュウに言った「どちらが先に格闘家としての名声を手に入れるか、競ってみないか」という何気ない一言を思い出す。己の手にした「全米格闘王」の名声も決して恥じることのない格闘家としての証……だがリュウに対するこの焦燥感はなんだ……。その答えを拳の先に求め、戦いを始める。

PROFILE

身長／175cm
体重／72kg
3サイズ／B110・W82・H86
血液型／B型
出身地／アメリカ
好きなもの／スケートボード・パスタ類
嫌いなもの／梅干し・ソープオペラ

昇龍拳なくしてケンを語らず

リュウと同様、ケンは昇龍拳、波動拳、竜巻旋風脚の3つの必殺技が代表的。特に拳に炎をまとい上昇していく昇龍拳は、ケンを象徴する技であり、戦い抜いていくためには欠かせない技である。リュウとは違い、『ダッシュ』以降、昇龍拳が強化されていき、ケンの昇龍拳は前方に踏み込みながら上昇していくため、スキが小さくなっている。しかし、波動拳の発射は遅いが、発射後のスキが小さいため「波動昇龍拳」がリュウ以上に実戦しやすくなっていた。

竜巻旋風脚はリュウと違いダウンせず多段ヒット技になっているが、着地後にスキができるため、昇龍拳やスーパーコンボでのフォローが必要であった。しかし、気絶値は高く設定されていたため、バクチではあるが、連続技に組み込み気絶を狙う戦法も有効であった。しかしガードされると手痛い反撃を受けた。

また、足技を得意とし『スパⅡX』以降、数種類の足技を修得する。その中でも鎌払い蹴りは、シリーズ初の中段攻撃で、連係に組み込みやすく、ケンの足技が猛威を振るった。以来ケンの足癖の悪さはシリーズの伝統となり足技が徐々に強化され、『ストⅢ』で疾風迅雷脚を完成させ、足技にさらに磨きをかけた。

シリーズを通して戦い方に大きな変更はなく、ケン使いならばどのシリーズでも戦うことができた。基本は波動拳とリーチのある足技でプレッシャーをかけつつ、しびれを切らして飛び込んできた相手を昇龍拳で迎撃する。オーソドックスではあるが、もっとも信頼できる攻撃パターンであり強力であった。リュウに比べ強気で攻めていける攻撃的なキャラクターである。ケン使いならば「昇龍拳なくしてケンを語らず」だ。

美脚一閃 華麗なる女捜査官

CHUN-LI

春麗

麗しいICPO（国際警察機構）の特別捜査官。犯罪捜査中に行方不明になった父親を捜すため、18歳という若さながら自らも刑事の道へ進む。行方不明の父親のことを思うと心配で涙してしまうという心優しい彼女だが、さまざまな中国拳法や格闘術を修得しているほか、国際大会6位入賞という射撃の腕前も持つなど、強さもかね備えている。

独自の解釈を加えた父親譲りの中国拳法に、さまざまな拳法を取り入れ、得意の蹴り技に磨きをかけているのが春麗の格闘スタイル。自慢の脚力と天性のバランスの良さを活かし、跳躍と蹴り技に集約された攻撃をヒット&アウェイという形で展開する。また「気」の扱いにも長けており、掌から気を発して相手に衝撃を与えることも得意とする。

STORY

さまざまな犯罪捜査に孤軍奮闘し、その途中で突如消息を絶ってしまった父親を捜すため、自らも刑事となった春麗。捜査を始めてしばらくしたある日、父親が巨大な麻薬組織を追っていたという手掛かりを入手する。その麻薬組織が「シャドルー」という名であることを突き止めた春麗は、危険を承知しつつも、麻薬と武器密売の容疑での捜査を開始する。

PROFILE

身長／169cm
体重／？kg
3サイズ／B84・W59・H89
血液型／A型
出身地／中国
好きなもの／フルーツ・洋菓子
嫌いなもの／犯罪・はっきりしない人

華麗なる舞姫 麗しき脚線美

素速い動きで相手をかく乱し、スキあらば投げる。また、間合いの広い空中投げで空中戦をも制する。そんな戦法が春麗の戦い方である。だが『ターボ』以降、その戦い方が激変していく。念願の飛び道具・気功拳を修得。判定の強いキックや垂直ジャンプ強キックなどを対空技とすれば「飛ばせて落とす」戦法が使えた。だが、安定した迎撃方法ではないため、攻め込まれる要素でもあった。

そんな春麗の悩みも『スパⅡX』で解消される。待望の無敵対空技・天昇脚の修得だ。同時にスーパーコンボの千裂脚を修得したことで、春麗らしからぬアグレッシブな戦いができるようになる。それはスーパーコンボの無敵時間とコマンド先行入力時を利用した「歩き千裂脚」が発見されたからである。そのために、ゲージが溜まった春麗にはうかつに攻撃ができず非常に怖れられた。

その勢いは『ZERO』でも止まらず、新技・旋円蹴が追加される。中段攻撃でありながら対空技としても機能するうえ、飛び道具まで抜けることができる万能極まりない技であった。以降、リーチのある中キックにキャンセルをかけて、必殺技（旋円蹴や気功拳）で固めていく戦い方が基本戦術となる。また、挑発技である「ゴメンね」で止めを刺すことで相手に屈辱感を味わわせることができた。

そして『ストⅢ3rd』ではベテランの域に達したのか、多くの特殊技を修得している。また、機動力を活かした投げ技が強いのは『ストⅢ』でも変わらずであった。『ストⅡ』に比べれば弱体化はしているが、やはり春麗は「投げに始まり投げに終わる」のだろう。他の必殺技も魅力的だが、彼女には虎襲倒や龍星落などの投げ技がよく似合っていた。

無数の張り手が敵を張り得意の頭突きが宙を舞う！

エドモンド・本田

型破りで豪快な相撲を取ることで人気の幕内力士。その実力は角界最強と言われるも、番付は張り出し大関。稽古には特に熱心で、とんでもない早朝から始めたり、世界巡業中は毎朝国際電話をかけ、その声をスピーカーで町内に流して弟子たちを叱咤激励したりと、近隣の住民に迷惑をかけるほど。ちゃんこ鍋と風呂が大好きという一面も持つ。

張り手や投げなど、相撲技を中心とした力強いファイトを展開するのがE・本田の格闘スタイル。重量感溢れる身体から繰り出される攻撃は破壊力抜群で、相手の防御の上からでも体力を奪う百裂張り手や、相撲の立ち会いにヒントを得て体得したスーパー頭突きはE・本田の持ち技の十八番であり、その破壊力はとどまるところを知らない。

STORY

「角界では敵なし」と言われている力士、エドモンド本田。土俵の上では出し切れない、あり余る力の行き場を求めて世界にその目を向ける。「もっと強い奴と闘って、相撲の素晴らしさと力強さを伝えよう」。そう意気込むE・本田は、まだ見ぬ強敵との出会いに胸を踊らせながら意気揚々と海を渡り、世界巡業の旅へと赴くのであった。

PROFILE

身長／185cm
体重／137kg
3サイズ／B212・W180・H210
血液型／A型
出身地／日本
好きなもの／ちゃんこなべ・風呂
嫌いなもの／優柔不断

跳んで突進する、身軽な力士

エドモンド・本田（以下E・本田）は、攻撃力は申し分ないが、キャンセルから必殺技へつなぐハデなラッシュを持たないので、相手を一気に押し込むことが難しい。しかし、性能の良い通常技で相手の牽制技を潰し、状況により必殺技をからめていくのが基本戦術だ。そのため得意とする間合いは、通常技が届く中～近距離。

だが、移動が遅くジャンプ力が低いため、相手に近づくのが一苦労となる。さらに飛び道具との相性はすこぶる悪く、リュウやガイルなどのタイプを苦手とする。そのため、シリーズを通してE・本田の課題は、飛び道具をいかにして対処するかであった。

本田がその強さの真価を発揮しだしたのは『ターボ』からである。もともと性能の良い通常技を備えてはいたが、必殺技の使いどころが限定されていたため、効力は今ひとつであった。しかし『ターボ』ではスーパー頭突きの出際に無敵時間が加わり、対空や飛び道具に対しての迎撃技として使えるようになったため、起き上がりに飛び込まれにくくなった。また、無敵時間を持つスーパー百貫落としも対空技として使え、しゃがみガード不可なので、下段攻撃からの連係として活躍した。

そしてE・本田を代表する百裂張り手は、『ダッシュ』以降、出しながら移動することができるようになった。そのため「百裂バリア」と呼ばれ、画面端では相手にプレッシャーをかけつつ体力を削ることができた。『スパⅡX』では、投げ必殺技・大銀杏投げを修得。飛び込みからの攻撃パターンが増えたのがE・本田使いにとっては朗報だった。また、春麗と同じくスーパーコンボの先行入力を利用した「歩き鬼無双」が猛威を振るった。

ワイルドな野生児 電気人間 ブランカ！

本名は、ジミー。フルーツが大好きなジャングル育ちの野生児。長期に渡り未開の地で生活していたため言葉は話せず、頭髪や体毛は伸び放題の状態。さらに皮膚さえも保護色の緑に変化してしまった。半ズボンと、誕生日プレゼントのアンクレットが人としての名残を見せている。ジャングル生活を始めた頃は色白だったため、ブランカ（スペイン語で「白」の意味）と名付けられた。

アマゾンで鍛えられた筋肉が生み出す、伸びやかな動きが特徴的で、恐ろしく長いリーチのパンチを繰り出すことができる。身体を丸めながらの飛行を可能とする瞬発力や、電気ウナギと格闘を繰り返すうちに身に付けた放電能力など、野性味溢れる力を使って戦うのがブランカの格闘スタイルと言える。

STORY

あれはまだ10歳にもならない頃、ブラジルに住む叔父さんの家までひとり旅をしている途中、シャドルーのテロに巻き込まれ、乗っていた飛行機が墜落。それ以来ジャングルで生活することに。年月は流れ、ジャングルの王者になったブランカ。平和に退屈し、外の世界に興味を持った彼は、強敵を求めてジャングルを出るのだが……。

PROFILE
身長／192cm
体重／98kg
3サイズ／ B198・W120・H172
血液型／B型
出身地／ブラジル
好きなもの／トロピカルフルーツ・ピラルク
嫌いなもの／軍隊アリ

いつもより多く回っています！

ジャンプ攻撃やローリングアタックが強力というイメージが強いせいか、「ブランカ＝素速い」という印象を受ける。たしかにジャンプ中のスピードは素速いが、地上での前後の動きはザンギエフなみに遅いのだ。そのため、地上ではリーチのあるしゃがみ強パンチで牽制しつつ、ジャンプ攻撃やローリングアタックでの攻撃が基本戦術となる。シリーズを通してこの戦い方は変わらず、ローリングアタックがブランカの攻撃の要であった。トリッキーに動き回り、ジャンプ攻撃やローリングアタックを狙うのがブランカのスタイルだ。

シリーズ通しての主力技であるローリングアタック。強力ではあるが、カウンターを受けたときのダメージはすさまじく、特に『ストⅡ』では見るに耐えないほどであった。また、このほかローリング系は、『ターボ』ではパーチカルローリング、『スパⅡ』ではバックステップローリングを修得する。これらのローリング系の必殺技は単体ではカウンターを喰らいやすいので、サプライズフォワードなどから使うことで、効果的にヒットさせることができた。

ブランカの中でもっとも怪しい技は、『ZERO3』でのスーパーコンボ・トロピカルハザードだろう。天井から果物を落とし、相手めがけて突進する技である。さらに落とした果物にも攻撃判定があるうえ、スイカに限っては地上に落ちてからも数秒はその場に残るのだ。さらに、落ちたスイカに攻撃が当たると、吹き飛ばすことができ、相手に当たればダメージを与えられた。連続して発動させれば複数のスイカを接地することもできるという、なんともブランカらしいワイルドでコミカルな技であった。

GUILE

ガイル

戦友の仇を討つため シャドルーを追い 戦い続ける！

アメリカ空軍の少佐で、行方不明になったナッシュとは戦友であり親友。ナッシュに負けず劣らずの正義漢で、外見同様、非常にストイックな精神の持ち主でもある。家族は、妻ユリアと娘クリスの3人。妻ユリアはケンの恋人イライザの姉であり、娘クリスはダルシムの息子ダッタのペンフレンドであるなど、彼を取り巻く人間関係には、ほかにはないつながりを見ることができる。

的確な状況判断による正確な攻撃と防御が、ガイルの持ち味と言える。その基礎は、マーシャルアーツにプロレス技をブレンドした独自の格闘術だ。特に強力な脚力から繰り出されるサマーソルトキックと、鋭い腕の振りから生まれるソニックブームは攻守の要としてガイルの強さを支えている。

STORY

行方不明のナッシュを捜し、調査を続けるガイル。その調査の末、ナッシュの行方不明には悪の組織シャドルーが関わっていることを突き止める。初めは合法的にシャドルーの総帥ベガを追い詰めるつもりであったガイルだが、法廷もベガの手に落ちていることを悟るや、単独でベガを倒すことを決意する。愛する妻と娘を捨ててまでの決意……。復讐の鬼となったガイルは、ベガを追い詰めるべく世界を旅する。

PROFILE

身長／182cm
体重／86kg
3サイズ／B125・W83・H89
血液型／O型
出身地／アメリカ
好きなもの／アメリカンコーヒー
嫌いなもの／リュウに食べさせられた納豆

サマーソルト

ソニックブーム

ダブルサマーソルト

ソニックハリケーン

ソニックサマーで、相手を切り裂け！

対空技のサマーソルトキック、飛び道具のソニックブームがガイルの必殺技。『ストII』時代から完成されていたためか、タイトルが変わっても必殺技の追加はなく、逆に必殺技は弱体化の道を歩むことになる。しかし、サマーソルトキックの無敵時間は健在なので、鉄壁の防御技であり防御の要である。攻めの要になるのはもちろんソニックブーム。どちらもタメ技なので、ガイル使いは常にレバーを斜め下に入れ、タメ時間を作るクセがついていた。

ガイルといえばソニックブームで飛ばせて、対空技で落とすのが基本戦法。対空技はタメがきいているならば、サマーソルトキックが安定。溜まっていなくても、しゃがみ強パンチや強キックなどの通常技が対空技となるのがガイルの強さの1つ。また、必殺技の追加はないが、特殊技が多く、特にニーバズーカなどのキック系の特殊技は、ソニックブームのタメを作りながら、間合いを詰めつつ移動できるため、ガイルにとっては好材料であった。

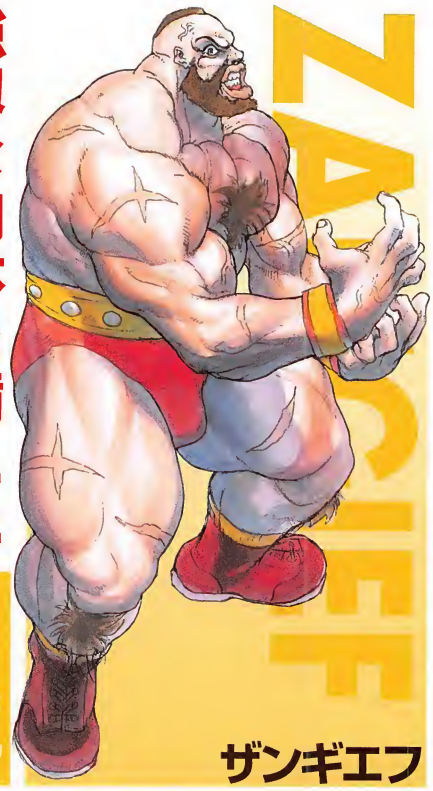
ガイルのスーパーコンボ・ダブルサマーソルトは、至近距離でヒットさせない限りダメージは期待できず、主な使い道としては緊急回避的な用途が多く、実戦レベルで使われることが少なかった。

ガイルの戦法を例える表現として「待ちガイル」がある。しゃがんでソニックブームを撃ち続け、しびれを切らして飛び込んできた相手をサマーソルトキックで斬るという戦法だ。ガイルの特徴を活かした戦い方だが、「チキンガイル」などと罵られることが多く評判は悪かった。だが、この戦法を取られると、上級者でも容易には勝つことができず、対戦者にとってはイヤな戦法であった。

強靭な肉体を備えたパワーレスラーレッドサイクロン

ロシアが誇る最強のプロレスラー。赤で統一された衣装と、彼の象徴とも言える必殺技「スクリューパイルドライバー」から、別名「赤きサイクロン」とも呼ばれる。ロシアの闇プロレス界で無敗を誇っていたが、強すぎたのが災いし、プロレス界から追放同然の憂き目に遭うという経歴を持つ。また強面の姿からは想像できない、男気溢れた真っ直ぐな心の持ち主でもある。

強さを追求する、俗に正統派と言われるストロングスタイルのプロレスが、ザンギエフの格闘スタイル。その巨体ゆえ動作こそ遅いものの、一撃必殺の強力な投げ技や、パワフルな打撃技など、重みのある技を使いこなす。また気功の一種も体得、掌に気を集中させることで、苦手な飛び道具への対抗手段としている。



STORY

プロレス界を追放され、仕方なく山へ籠もってはひとり修行に励むザンギエフ。ある日、そんな彼を密かに訪ねてくる人物がいた。「ペレストロイカを成功させるため、レスリングによる国際交流に努めて欲しい」。……そう、彼の元を訪れたのは愛する祖国の指導者だった。依頼を受けたザンギエフは、祖国ロシアの強さを示すため、世界の強豪を相手に戦いを始める。

PROFILE

身長／214cm
体重／121kg
3サイズ／B172・W133・H154
血液型／A型
出身地／ロシア
好きなもの／レスリング・コサックダンス
嫌いなもの／飛び道具（波動拳など）・妙齢な美しい女性

レッドサイクロン！スクリューにかける青春

ザンギエフのすべてはスクリューパイルドライバー（以後スクリュー）を決めることが最終目的。いかにしてスクリューを狙うかがザンギエフの基本戦法となる。しかし、どうやってスクリューの間合いまで近づくかがザンギエフ使いの課題であった。

『ストⅡ』時代は3回のスクリューで倒せるほどの威力を秘めていたが、投げ間合いにまで近づくのは困難だった。しかし、一度転ばせればザンギエフのペースとなり、無敵技以外ではスクリューハメからの脱出は至難の業であった。しかし、『ダッシュ』以降、スクリュー後に間合いが離れてしまうため、スクリューハメができなくなってしまう。一方、ダブルラリアットの対空迎撃能力が上がり、対空技へと進化。さらに、ハイスピードラリアットにより、弱点であった足下が無敵となったため、足払いをすかしてのスクリューという連係技が可能であった。しかし、『スパⅡ』以降、スクリューに失敗ポーズが加わり、失敗するとスキができてしまった。また、ヘッドバットの気絶値が非常に高く、ほぼ気絶させることができた。そのため相打ちでもザンギエフが有利であり、そこからスクリューへの連続技を叩き込むという戦い方もあった。しかし『スパⅡ』ではそれも弱体化してしまう。

ザンギエフがメインで使用するスーパーコンボは、もちろんファイナルアトミックバスター。この技は一撃で相手の体力を半分近く奪う強烈な技である。だが、コマンドがレバー2回転ということもあり、飛び込みからでしか決めることは難しく、まさに一撃必殺技であった。よって、この技で勝つことこそがザンギ使いのステータスとなっていた。

悟りを開き肉体を自由に操るインドのヨガマスター

ヨガの奥義を極めた、インドの修行僧。極限まで脂肪を削ぎ落とした伸び縮み自由な身体、そして首にかけたしゃれこうべ、とその風貌は不気味。だがその一方で立派な妻子持ちでもあり、妻サリー、息子ダッタと三人家族を形成している。村を救うために戦いを続けているが、「人を傷つけてはいけない」という倫理観にさいなまれ、常に苦悩している。

苦行によって体得したヨガの秘術を操り、その1つである手足の長さを自由に変える術を使い、遠い間合いからの攻撃を得意としている。また相手を必要以上に傷つけないための手段として、火の神アグニの力を借りた偽りの炎も攻撃に用いる。いかなるときも慈悲の心を忘れずに戦うのが、神の教えに忠実なダルシムの格闘スタイルと言える。

STORY

ガンジス川のほとりで瞑想する修行僧ダルシムは、苦渋の選択を迫られていた。「……神の教えを守るか、それとも村の窮状を救うべきか……」。深い瞑想の末、後者を選んだダルシムは、不本意ながらもストリートファイトという手段で必要なお金を稼ぐことを決意する。そして若妻サリーの声援を受け、迷いを断ったダルシムは、貧困と病に苦しむ村を救うため戦いの日々を送る。

PROFILE

身長／176cm
体重／48kg
3サイズ／B107・W46・H65
血液型／O型
出身地／インド
好きなもの／カレー
嫌いなもの／肉類

手足が伸びるヨガの達人ダルシム 恐るべしインド人の神秘！

手足の長さを利用して、相手を近づかせることなく倒すのがダルシムである。遠距離戦を得意とするため、リーチのある基本技とヨガファイアで、チクチクと攻撃するのがダルシムの基本戦術。接近戦では相手に主導権を握られてしまうため、その局面からどう切り抜けるかがダルシムで勝ち抜いていくための課題となる。また、ジャンプ軌道が緩やかなため、着地を狙われやすい。ドリルキックやドリル頭突きなどで軌道変更し、着地を狙われないための工夫が必要であった。そのため、空中戦や接近戦から一気に押し込まれるとピンチに陥った。防御力も低いため、ラッシュに弱いのが弱点であった。

『ストⅡ』時代は、強烈な突進技を仕掛けてくるキャラクターが少なかったため、ヨガファイアで牽制し、通常技でたたき落とす戦法が強く、ダルシムの天下であった。さらに『ターボ』以降の進化は目覚ましく、緊急回避技・ヨガテレポートや、遠距離と近距離の基本技がレバー操作で使い分けることが可能。そのため、弱点であったラッシュからの脱出が可能となり、死角がさらに減ったと言える。しかし、相変わらず素速いキャラクターによる接近戦には、対応しづらく苦戦を強いられる。相手を近づけずに、いかにして自分の間合いを保つかが勝敗の決め手となった。

スーパーコンボはどれも接近戦用で、弱点をうまく補っているが、技が潰されやすく使いにくいのが難点であった。しかし、対空技としては優れており、対空技に乏しいダルシムに取っては緊急回避用として使われた。ゲージ使用は無敵時間のあるオリコンがメインとなり、弱点である手数の少なさを補っていた。

M.BISON

ケンカじこみのラフファイト シャドルーきってのパワーファイター

驚異のパンチ力を誇るボクサーで、シャドルー四天王。チャンピオンになる素質があるにも関わらず、手加減知らずの試合運びで対戦相手を次々と再起不能にしたため、ボクシング界から追放される。その後、酒場やカジノの用心棒をしているときに、ベガから多額の報奨金を約束されてシャドルー入り。側近の座に就くも、いつかベガを倒して自分がトップになろうと企んでいる。

腰から下への攻撃や頭突きを使う以外は、基本的にボクシングスタイルで戦い、蹴り技は一切使わない。大きな身体からは想像できないほど瞬時の踏み込みは鋭く、体重を乗せて放つストレートパンチは驚異的なリーチと破壊力を持つ。豪腕から繰り出すパンチで相手を一方的に叩きのめす姿こそ、バイソンの真髄。

STORY

金が欲しい。一攫千金に惹かれてボクサーになったバイソン。が、ボクシング界を追放されると、今度はシャドルーへ。格闘家、兵士、そして警官……ベガの言うがまま、報奨金の出るターゲットなら相手がどんな輩であろうとブチ倒し、がむしゃらに金を稼ぐ日々を送る。いつか、幼い頃からの夢である、巨万の富と栄光、そして「世界一」の称号を手にするために……。

PROFILE

身長／198cm
体重／102kg
3サイズ／B120・W86・H100
血液型／A型
出身地／アメリカ
好きなもの／女・バーボン
嫌いなもの／魚・努力・算数

M・バイソン

突進技で怒涛のラッシュ！それこそバイソンだ

ダッシュストレートとダッシュアッパー、そしてターンパンチがバイソンを代表する技である。リーチのある強パンチとしゃがみ強パンチで牽制し、中間距離をキープする。そして相手のスキを突きダッシュストレートを叩き込むのがバイソンの基本戦法である。攻めて攻めて攻めまくり、怒涛のラッシュで相手にプレッシャーを与え、パワーでねじ伏せる。これがバイソンの真髄と言えよう。

『ダッシュ』時代は、飛び道具に対しての対応策が何もないため、飛び道具を持つリュウやガイルなどが相手だと、まさにサンドバック状態であったが、『ターボ』で激変。ターンパンチの出際が無敵状態となり、飛び道具や足払いをすり抜けることができ、飛び道具を持つキャラクターとも互角に戦えるようになった。また、ダッシュアッパーのタメ時間の短さを利用した、ダッシュアッパー2連発の連続技などが発見されてからは、バイソンのパワーラッシュは脅威的であった。ラッシュが決まれば、まさに瞬殺のごとく、数秒で相手を倒すことも可能だった。だが、空中戦の弱さが露呈され、春麗やザンギエフの垂直ジャンプ強キックに対してはしゃがみ強パンチでも一方的に負けてしまい、為す術もなく無残に敗北するだけであった。

『スパII』以降、念願の対空無敵技・バッファローヘッドを修得し、対飛び込み対策も万全となる。さらに、ダッシュグランドストレートなどが加わり、持ち前のラッシュ能力に磨きがかかった。

バイソンのスーパーコンボは2つ。どちらの技も使い勝手が非常に良く、突進力が高く強引に狙っても打ち勝つことができた。特にギガトンブローは、飛び道具を1発分だけ打ち消せた。

宙を舞う華麗なる貴公子バルログ

「美しさこそ絶対」を身上とするスペイン・ニンジャファイター。美に異常な執着を持つナルシストで、美しさと強さをかね備えているモノ以外の存在価値を認めない。また醜い父が美しい母を殺したという幼い頃のトラウマから、敗者を徹底的に切り裂くことで精神的安定を得るなど、狂気漂う一面を持つ。仮面とカギ爪、そして肩口に刻まれた蛇のタトゥーがシンボルと言える。

地下格闘界で「仮面の貴公子」という異名を取るだけあり、スマートで華麗な戦いを展開。三角跳びや金網を利用した、空中から繰り出す奇襲技を得意とする。幼少時に学んだ忍術を独自にアレンジした技の数々は、驚異的なスピードとキレを誇り、強さと美しさを追求するバルログの格闘スタイルを象徴している。

STORY

ベガの強さと圧倒的な美しさを認め、一時的な協力関係を結んだバルログ。その背景には、理想的な対戦相手を用意させる代わりに、シャドルー、ベガにとって重要な意味を持つ、強化戦士実験体キャミィを生け捕りにするという交換条件が存在していた。その交換条件の下、自分の美しさと強さが世界一だということを証明するため、そして醜いモノを滅ぼすために戦いを続ける。

PROFILE

身長／186cm
体重／72kg
3サイズ／B121・W73・H83
血液型／O型
出身地／スペイン
好きなもの／美しいもの・自分自身
嫌いなもの／醜いもの・敗者の返り血

攻撃力の低さを手数でカバー

移動速度の速さと通常技のリーチの長さがバルログの武器。相手の間合いの外からチクチクと攻撃していき、相手の空振りに必殺技や投げを織りまぜていくのが基本戦法。なかでも、しゃがみ強キック（スライディング）と強パンチはリーチが長く、攻撃の組み立てにはなくてはならない技である。

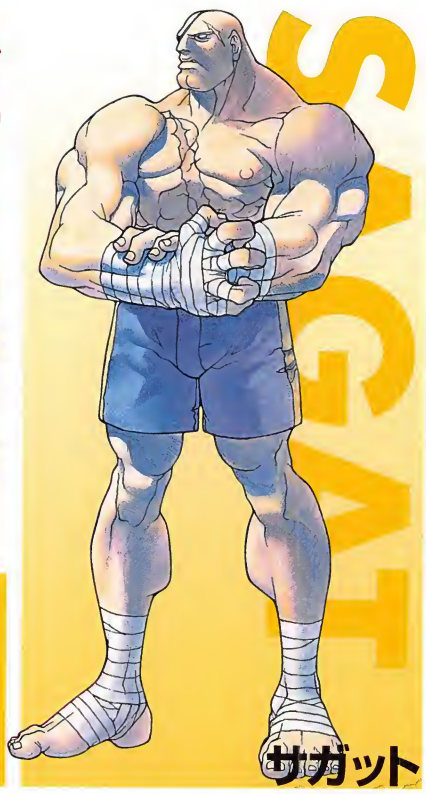
バルログを代表する技は、空中から強襲するフライングバルセロナアタックとイズナドロップ。めくるように相手の背後に回り込み、相手の攻撃をかわしてのイズナドロップはバルログならではのテクニックだ。そして、連続技に組み込めるローリングクリスタルフラッシュは、ガードされても反撃を受けにくく、体力を大幅に削れるため、攻撃力に乏しいバルログにとっては主力技であった。

移動速度が速いため、飛び込みは強いのだが、逆に飛び込まれると対空技がないため押し込まれやすい。接近されペースを握られると苦戦を強いられた。『スパⅡX』で対空技・スカーレットテラーを修得するが、対空技としての信頼度は低かった。だが、そんな悩みもやっと『ZERO2』で解消される。オリコンやスーパーコンボである。特に、『ZERO3』では「Z-ISM」のレベル3専用技レッドインパクトの対空能力が抜群。ゲージを溜めるのに時間はかかるが、一発逆転するだけの攻撃力を持つため利用価値は高かった。しかし、ゲージがないと信頼できる対空技がないため、攻め込まれると辛い戦いとなった。よって攻撃に緩急をつけ、いかにバルログのペースで戦い抜くかが重要となった。また、バルログの特徴であるツメは破壊されると使えなかったが、『スパⅡX』以降、外されても再装着することが可能であった。

ムエタイの帝王、隻眼の戦士サガット

元ムエタイの帝王。無敗の帝王としてムエタイ界に君臨していたが、当時無名だったリュウに敗北を喫してからは行方をくらませ、世間の目から離れた場所で修行を続けている。胸の大きな傷はリュウの昇龍拳によって刻まれたものである。また眼帯で塞がれた右目は、初タイトル防衛戦のときに、ダンの父親・火引強によって潰されたという逸話を持つ。

ムエタイを極めた巨体から繰り出す、重みある攻撃が持ち味。昇龍拳を改良したタイガーアッパーカット、断空脚にヒントを得たタイガークラッシュなど、自らを窮地に追い込んだ技を研究して己の必殺技に昇華するという点も彼の強さの1つと言える。また鋭い拳圧から繰り出されるタイガーショットも、サガットの強さを支える重要な技の1つである。



STORY

「この俺が負けるはずなどない！」。苦しみの叫びを上げる男は、かつてムエタイの帝王と呼ばれた無敵の虎、サガットだった。そんな怒りと憎悪の中、修行を続けたサガットは、ついに復讐の炎を宿した必殺の拳「タイガーアッパーカット」を完成させる。すべての迷いを断ち切り、絶対の自信を取り戻したサガットは、圧倒的な力と必殺技を手にリュウを求めて王座奪還の旅へ出る。

PROFILE

身長／226cm
体重／109kg
3サイズ／B140・W87・H95
血液型／B型
出身地／タイ
好きなもの／強敵
嫌いなもの／姑息なヤツ

リーチのある必殺技がサガットの強さ！

タイガーブロウ（タイガーアッパーカット）、タイガーショットの2つの技が攻撃の軸となるサガット。大型キャラクターのため動きは鈍いが攻撃力が高く、リーチのある通常技と飛び道具で遠～中間距離戦を得意とする。接近戦は苦手だが、通常技とタイガーショットで中間距離を制するのがサガットの戦い方である。

タイガーショットを緩急をつけて上下に撃ち出すことで、ジャンプのタイミングが取りにくくし、無理にジャンプしてきた相手をタイガーブロウで撃墜、というのが得意パターン。タイガーブロウは昇龍拳ほどの無敵時間はないが、信頼できる対空技であった。通常技、必殺技共に攻撃力は高いのだが、空振りしたときのスキが大きく、有効な間合いを見極めつつ的確に技を出していく必要があった。また、強力な連続技を持つが、キャンセルがかかる技が少ないため、決め手に欠ける。そのため、自分から飛び込む機会は少なく、基本は待ち戦法が主体となる。

シリーズを通しての大きな変更がないため、戦い方に大きな変化はない。唯一追加された技といえば、アングリーチャージ。一定時間、タイガーブロウの攻撃力を上げるのだが、使っているプレイヤーを見ることはなかった。また、奇妙だったのが、『ZERO』での足先をヒットさせるとガード不能となる弱キック。判定が強く、リーチもありキャンセルもかかるので、攻撃の軸となりさまざまな局面で役立った。さすがに『ZERO2』では修正され、ただの弱キックになっていた。

そして、サガットの代名詞でもあるスーパーコンボ・タイガージェノサイド。この技は、攻撃力が高く無敵時間も長いため、攻守において活躍した。

VEGA

シャドルーに君臨する格闘王 サイコパワーを操る 邪悪の魔人ベガ

悪の組織シャドルーの総帥にして、邪悪な力「サイコパワー」を操る魔人。昔は一介の格闘青年にすぎなかったが、上昇志向が強すぎるあまりに師を殺して暴走を開始。それ以降、世界征服を企むようになった。その悪事の形態は、麻薬取引を中心に各国の権力者を抱き込むなどさまざまで、春麗の父親の失踪、T・ホークの父親殺害、キャミィを始めとする女性たちの誘拐・洗脳なども、ベガとシャドルーの仕業と発覚している。

異様に発達した筋力を持つ体躯と驚異の力を発揮するサイコパワーがベガの強さの源。その動きは人間離れした軌道を描き、相手を圧倒する。サイコパワーをまとって相手に突進する「サイコクラッシャー」は究極の殺人技として、数多くの格闘家を闇に葬ってきた。

STORY

シャドルーが極秘裏に開発した装置「サイコドライブ」。この装置が完成して以来、ベガの世界征服も積極的かつ本格的となる。エリート女性を集めた「ベガ親衛隊」の結成を皮切りに、各地の屈強な格闘家を集め始める。組織の強化のため、また、増幅し続けるパワーを保つための「身体」を手に入れるために……。理想の身体としてリュウに狙いを定めたベガは、彼を捕まえて組織のために利用しようと企むのだが……。

PROFILE

身長／182cm
体重／96kg
3サイズ／B133・W90・H92
血液型／A型
出身地／不明
好きなもの／世界征服
嫌いなもの／無能な部下

ベガ

サイコクラッシャー

サイコショット

ダブルニープレス

サマーソルトスカルダイバー

ベガワープ

ヘッドプレス

サイコクラッシャー

ニープレスナイトメア

滑って飛んで投げる これぞサイコパワー！

ベガは機動力と素速いジャンプ力を持ち、リーチのある足技を活かした中間距離での戦闘を最も得意とする。しかし、ジャンプの軌道が大きく相手を越えてしまうこともあり、飛び込む時には間合いの調整が必要であった。

シリーズによって戦い方は変わるが、共通して言えることは「守勢に回ると弱い」ということだ。スーパーコンボ以外に信頼できる対空技がなく、無敵必殺技もない。そのため攻め込まれたときの打開策に乏しく、脱出が困難であった。なお、リーチのある強キックとしゃがみ強キック（スライディング）で相手を牽制しつつタメを作り、必殺技で削っていくのがベガの基本戦法になる。また、単発での攻撃力は高いが、キャンセルがかかる通常技が少ないため一気にダメージを与えるチャンスが少ない。しかし、どの必殺技の威力も高めなので、通常技で牽制しつつ、ダブルニープレスとサイコショットを中心に、攻撃を組み立てていく。

ベガと言えばサイコクラッシャーとダブルニープレスが代表技である。『ZERO』以降、サイコクラッシャーがスーパーコンボになり、代わりに飛び道具サイコショットを修得する。どの技も基本性能は高いのだが、ベガの通常技にキャンセルがかかる技が少ないため、相手を固めるには向いていなかった。そのためラッシュ力に欠けるのがベガの弱点であった。

スーパーコンボは、一気に押し込める連続技が少ないベガにとっては、大きなダメージ源である。特にサイコクラッシャーは超強力。攻撃力はもちろん、攻撃判定も強くゲージが溜まっているだけで相手にとっては脅威となっていた。また、ニープレスナイトメアも攻守において強力な技であった。

GOUKI 豪鬼

拳を極めし者 殺意の波動を操る鬼神

「拳を極めし者」を名乗り、「殺意の波動」を操る格闘家。その正体は、リュウやケンの師であるゴウケン（剛拳）の実弟。兄と共に、師ゴウテツ（轟鉄）の元で格闘術を学んでいたが、最強を求めるあまり、師ゴウテツを「殺意の波動」にて殺害し失踪、ひたすらに修羅の道を突き進んでいる。全身から立ちのぼる赤い湯気のような「殺意の波動」と背中に浮かぶ「天」の文字は、見た者に強烈な印象を残す。また、リュウやケンと同門だけあって、同様の技を使いこなす。ただし全身に「殺意の波動」を宿しているためか、技の1つ1つが非常に強力。また、気の練り方にも格の違いが現れており、さまざまな体勢から豪波動拳を繰り出せる。ほかにも、百鬼襲や阿修羅閃空など独自の必殺技も多数修得している。

STORY

「真の強さ」に取り憑かれ、波動の最終技「瞬獄殺」を師にぶつけて試すことで「殺意の波動」を完全に身に付けた男・豪鬼。こうして修羅の道を歩むことになった豪鬼は、日本列島のはるか南方にある小さな活火山島・獄炎島にて修行の日々を送りながら「死合う」にふさわしい相手を捜す。「殺意の波動」の素質を持つリュウ、そして自分と同じ殺人拳を操る元を前に、豪鬼は「拳を極めし者」を名乗れるだろうか……。

PROFILE

身長／178cm
体重／80kg
3サイズ／B118・W84・H86
血液型／不明
出身地／不明
好きなもの／不明
嫌いなもの／不明

漆黒の鬼神降臨！ 怒涛の攻めが豪鬼の真髄!!

隠しキャラクターとして『スパⅡX』から登場した豪鬼。基本技や必殺技の大半はリュウやケンと同じものだが、性能や攻撃力は段違いである。攻撃のバリエーションもリュウなどとは比較にならないほど多く、お手軽なものが多い。また、スーパーコンボのどれも使い勝手が良く、連続技に組み込みやすく強力。空中戦もこなせる最強キャラクターである。しかし、他のキャラクターに比べ防御力や気絶値が低いのが弱点。そのため、相手に反撃のスキを与えない怒涛のラッシュが豪鬼の基本戦法となる。しかし、守勢に回っても対応できる豪昇龍拳や阿修羅閃空など、局面を打開できる技があるため死角は少ない。攻守どちらでも対応可能な技の数々が豪鬼の強みである。

豪鬼の強さは、飛ばせて落とす「波動昇龍拳」、空中戦は天魔空刃脚に空中竜巻斬空脚、地上戦では頭蓋破殺に旋風脚、そして百鬼襲と、あらゆる間合いでの攻撃が可能であることだ。基本的な戦術はリュウと同じだが、もっとも異なる特徴的な攻撃が天魔空刃脚である。ジャンプ攻撃の軸となる技であり攻撃の判定が強いため、相手の反撃を潰すことが可能。通常の飛び込みや空中竜巻斬空脚、斬空波動拳などと併用していくと相手を効果的にかく乱できた。

そして豪鬼の代名詞でもある瞬獄殺。ジャンプでかわされることはあるが、旋風脚や阿修羅閃空からの不意打ち瞬獄殺は高確率で決められる連係であった。シリーズ通して豪鬼は攻めキャラクターであり、守勢に回っては豪鬼使いではない。手数の多さと圧倒的な攻撃力で相手を翻弄し、とどめに瞬獄殺で決める！　というのが豪鬼の理想の勝利パターンである。攻めてこそ豪鬼使いと言えよう。

DEE JAY

格闘家とミュージシャンの二つの顔を持つ男

南国の彗星と言われる若きキックボクサー。褐色の肌にたくましい体躯の青年で、陽気を通り越した脳天気な性格の持ち主。また同時にトップミュージシャンでもあり、出すCDはすべてミリオンセラーという驚異のセールス記録を持っている。ファイトに勝利したとき、マラカスを振ってその喜びを表現するなど、底抜けの明るさとノリの良さが印象的。

独特のリズムにのった軽やかな連続攻撃が持ち味で、鋭いパンチと伸びやかな蹴り技を得意としている。なかでもビートを彷彿とさせるマシンガンアッパーの与える衝撃はすさまじく、受けた相手が気絶することも珍しくない。また前方へステップしながら繰り出すダブルローリングソバットは、意外な伸びを持ち、油断した相手を一瞬で葬り去る。

ディージェイ

STORY

ファイト中に感じる「攻撃のリズム」に、新しい音楽のヒントを見出したディージェイ。自分の音楽スタイルを満足させるため、楽しくハマれる戦いを求めて、今日も軽いノリでストリートファイトに身を投じる。格闘と音楽の両方を極めるというBIGな未来を夢見て、世界へと旅立つ。

PROFILE

身長／184cm
体重／92kg
3サイズ／B130・W89・H94
血液型／AB型
出身地／ジャマイカ
好きなもの／叫ぶ・歌う・踊る
嫌いなもの／静寂

バランスの取れた必殺技で苦手な相手はなし

ディージェイが繰り出すリズミカルな攻撃は、多彩かつ強力。なかでも攻撃の要となるのはダブルローリングソバット。連続技の締めくくりとなり、間合いを調節すれば、ガードされても反撃を受けず、弱で出せば足下が一瞬無敵状態となり、足払いをすかしての攻撃も可能である。また対空技も豊富で、エアスラッシャーでの飛ばせて落とす戦法も比較的容易であった。そして守備の要が、『スパⅡX』から追加された対空技ジャックナイフマキシマム。対空能力もさることながら連続技としても優秀で、中ジャックナイフマキシマムで浮かせたあとならば、さらに中ジャックナイフマキシマムでの追い打ちが可能であった。これらのバランスの取れた必殺技がディージェイの強さを支える柱となっている。

戦いやすい距離は、中or強キックがギリギリで当たる間合い。前後にウロウロしながら、相手の空振りを誘いキック技で反撃を狙う戦法が主体となる。また、エアスラッシャーを盾として相手に近づき壁ぎわに追い込んでいく。壁ぎわなら間合いの調整もしやすく戦いやすくなる。ガードされてもエアスラッシャーならば反撃を受けにくいので、主導権を奪われる心配はない。さらに、弱ダブルローリングソバットやエアスラッシャーなどでプレッシャーを与えていくと、より効果的だ。また、強力な連続技を持つため、強引に飛び込み、無理やりラッシュに持ち込む手もある。これらの連係をくり返し、相手がしびれを切らし飛び込んできたならば、距離に応じた対空技で迎撃する。至近距離ならばジャックナイフマキシマム、中～遠距離ならばしゃがみ強パンチや強キック。最悪相打ちでも構わないので、強気に迎撃していく。

FEI-LONG

フェイロン

技が舞い 炎が舞う 美しきカンフー!!

香港で生まれ育った人気映画俳優。6歳の頃からたしなんできたカンフーの腕を活かし、アクション映画俳優としてデビュー。香港の若き天才アクションスターとして注目を浴びている。のちに映画界を去ることになるのだが、その後は「飛天流カンフー」を広めることに尽力し、20年後には世界中に約300万人の弟子を抱えるほどになる。

類希なる格闘センスから生み出された独自のカンフー「飛天流」がフェイロンの格闘スタイル。素速い身のこなしで相手をかく乱し、スキを突いて一気に連続技を叩き込む戦法を得意とする。必殺技を繰り出す際に発する「ハイィ、ホァタァ」といった独特の気合い声も特徴の1つで、彼の戦いに対する意気込みが伝わってくる。

STORY

スター街道を歩き始めたある日のこと、世界格闘選手権の開催を知ったフェイロンは、自分の技と演技力を磨くために、出場を決意する。だが格闘大会に招待した人物は、シャドルーの総帥ベガだったのだ。そんな事実を知らないフェイロンの行く手には、どんな出来事が待ち構えていたのだろうか…。

PROFILE

身長／172cm
体重／60kg
3サイズ／B108・W76・H80
血液型／O型
出身地／香港
好きなもの／カンフー・自己主張
嫌いなもの／無気力・無関心・無感動

空振りに烈火拳を叩き込め!

強力な突進技と対空技を持つフェイロン。突進技・烈火拳は、連続して3回までコマンド入力が可能で、3発目で初めて技が完成する。その爆発力は凄まじく、フェイロンの重要なダメージ源でもある。また、2段目で止めたり入力タイミングをずらすことでフェイントをかけることができた。そして対空技・熾炎脚。出始めにしか無敵時間はないものの、攻撃判定が強く対空技としては安定していた。しかし、真上に上昇していくため、相手を引き付けてから技を出さなければ潰されることもあった。また、踏み込んでから上段蹴りを叩き込む遠撃蹴、足払いをかわす直下落踵などの特殊技を多く持つ。通常技の性能が良いため、通常技で相手の空振りを誘い、強烈火拳でカウンターを狙っていくのがフェイロンの基本戦術となる。

全体的にスピード、パワー、ラッシュ力と、どれも申し分ないのだが、必殺技をガードされた時のリスクが大きく、確実に反撃を受けてしまう。また飛び道具を苦手とし、待ち戦法を取られると身動きが取れなかった。しかし、『スパⅡX』になり、飛び道具を越えて急接近する烈空脚を修得。低い軌道で飛び道具をかわして攻撃できるため、待ち戦法に対しても対応できるようになった。しかし、軌道が低いため、軌道と距離をしっかりと見極めないと、飛び越えられなかった。

飛び道具を持たないため、得意とする間合いは必然的に中～近距離となる。また、攻撃の軸となる烈火拳はガードされると反撃を受けることは確実。3段目までキッチリ決まる状況以外は、1～2発目で止めて、少しでもリスクを回避しておきたい。そして、相手の一瞬のスキを突き、烈火拳を叩き込んでいく。

CAMMY

謎の組織シャドルーを追う英国情報部の特殊工作部隊員

キャミィ

シャドルーの精鋭部隊「ベガ親衛隊」に属する強化兵士（強化兵士暗号名は、キラービー）。ベガの命令を受けてスパイとして英国へ潜入、戦闘データの収集任務に就いていたが任務途中で記憶を喪失。その後、英国軍情報部に保護されると、今度は逆に特殊工作部隊デルタレッドの一員としてシャドルーの総帥ベガを追う任務に就くことになる。

小刻みにステップを踏んで間合いを計りつつ、スキを突いて鋭い攻撃を打ち込むのがキャミィの格闘スタイル。柔軟な身体と脚部を使った攻撃を得意とし、しなやかかつアクロバティックな動きで相手を翻弄する。シャドルーの最新技術によって筋力と反射神経が強化されており、小柄な体格からは想像できないほどの、高い戦闘能力を有している。

STORY

ベガと同じDNAを持ち、彼の代替ボディとして生み出されたキャミィ。シャドルーの洗脳効果は多くの戦闘を通じて、次第に薄れてゆき、自我に目覚めはじめたキャミィは、任務をこなしながら、失った記憶の手がかりを捜す。自分の正体、そして自分の本当の存在価値を知ったとき……、彼女の運命がどうなるのかは誰も知らない……。

PROFILE

身長／164cm
体重／46kg
3サイズ／ B86・W57・H88
血液型／B型
出身地／不明
好きなもの／戦闘データ収集
嫌いなもの／同情の目

蝶のように舞い蜂のように刺せ!!

キャミィは対空無敵技と突進技の必殺技を持つが、パワー不足に加え、波動拳のような飛び道具がないためラッシュ力に欠ける。ガリガリと相手を押し込めるキャラクターではなく、素速い動きとクセのない通常技でコツコツと相手にダメージを与えていくのがキャミィだ。

どの必殺技もヒットすればダウンを奪えるので連続技には向いているが、なかでも実用的だったのがキャノンスパイク。キャミィが勝ち抜くための生命線となる必殺技で、無敵時間を利用した対空、連係への割り込みなど攻守に渡って信用度の高い技だ。

攻撃の中心はスパイラルアロー。おもに奇襲技として活躍した、中間距離では強力な技である。ガードされることを前提として反撃を誘い、キャノンスパイクで迎撃するのがセオリーである。また苦手と思われがちな飛び道具に対してはアクセルスピンナックルが有効。信頼度は高くはないが、無敵部分を利用し、飛び道具を抜けての攻撃や、相手を固めるのには適した技であった。また、投げ技であるフーリガンコンビネーションもキャミィを支える強力な技。特にそこから派生するクロスシザースプレッシャーは、一気に画面隅に投げ込む技であった。また、間合いを調整していくことで奇襲技や追い込み技としても優秀であった。豪鬼の百鬼襲より素速いので、相手に反応されにくいが、その反面、適確に操作するのも難しかった。

中間距離でウロウロしながらリーチのある立ち強キックやしゃがみ中キックを散らしつつ、必殺技で地上戦での主導権を握る「蝶のように舞い、蜂のように刺す」戦い方がキャミィである。

T.HAWK

誇り高き戦士 聖地を取り戻すため ベガを追う！

シャドルーによって故郷を追われた誇り高き部族サンダーフット族の生き残り。「村一番の戦士」という肩書きを持ち、その姿はサガットやザンギエフをしのぐ大きさ（重さ）を誇る。その姿とは裏腹に、性格はとても温厚で正義感が強く、動物への尊敬を忘れないという敬けんさも持ち合わせている。現在ベガ親衛隊員として暗躍するユーリという女性（本名ジュリア）も、T・ホークと同じ村の住人である。

戦いでは、その類希なる巨体を最大限に活かしたパワフルなファイトを展開。動作が鈍い反面、コンドルダイブなどの体全体で突進する技では意外な素速さをみせる。また、相手の頭を鷲掴みにしたまま空中で振り回し、地面へ叩きつけるメキシカンタイフーンは想像を絶する威力を持つ。

STORY

近年、サンダーフットの村では村人の失踪事件が続いていた。その状況に不安を抱いたT・ホークは、原因を探るために村を発つ。そして失踪事件の背後にシャドルーが関与していることを突き止める。「我が部族は30年前、シャドルーの手で根絶やしにされ、聖地から追い出された」という父の残した言葉を思い出したホークは、村人と聖地を取り戻すことを決意し、シャドルー総帥ベガに戦いを挑む。

PROFILE
身長／230cm
体重／162kg
3サイズ／B144・W98・H112
血液型／O型
出身地／メキシコ
好きなもの／動物・髪飾り
嫌いなもの／嘘

サンダー・ホーク

強力な投げ技と打撃技を兼ね備える

ザンギエフのような投げキャラでありながらも、突進系の必殺技を持つT・ホーク。ザンギエフのスクリューパイルドライバーほどの間合いはないが、同等の破壊力を持つメキシカンタイフーン、出始めに無敵時間を持つ対空技トマホークバスター、そして空中から強襲するコンドルダイブがT・ホークの3つの主力武器。ザンギエフに次ぐシリーズきってのパワーファイターである。

巨体に似合わず通常技が多彩で、中段攻撃のスラストビークなどは投げを警戒している相手に対し有効な技である。全体的に通常技のリーチは短めだが判定が強く、特にしゃがみ強キックは2回足払いをするためフェイントとしての効果も高かった。さらに、スーパーコンボのレイジングタイフーンの破壊力はすさまじく、相手の体力を半分近く奪うという、まさに一撃必殺の要素を秘めた技であった。

『スパII』では、体が大きいというくらいしか弱点らしい弱点がなく、苦手とする相手がいなかった。そのためか、新作が出るたびに、必殺技、通常技共に弱体化していき、全体的にパワーダウンしてしまった。

強キックを軸とした通常技で相手を牽制していき、飛び込みや相手の通常技をトマホークバスターで迎撃していく。相手が通常技を警戒しだしたら、飛び込みからのメキシカンタイフーン、ジャンプ攻撃がヒットしたのならトマホークバスターへつなぐ連続技と、実は飛び込みからの選択肢は豊富。また、コンドルダイブがあるため、飛び道具に対しても怖れることはない。むしろ中間距離での飛び道具はコンドルダイブの的である。遠距離での攻撃手段を持たないが、苦手とする間合いがないのがホークの強さだ。

NASH

冷静沈着 的確な判断で敵を切り裂く

アメリカ空軍の中尉で、同じ軍に所属するガイルとは親友の間柄。クールで生真面目な性格で、軍でも1、2を争う知識と経験をかね備えている。大学時代は生物学の研究、軍に入ってからはマーシャルアーツの全米大会で優勝するなど、文武に渡り輝かしい経歴を持つ。知的な雰囲気を醸し出すメガネは実は伊達眼鏡で、視力は両眼とも2.0ある。

マーシャルアーツをベースに、接近戦での決め手としてプロレスの大技も取り入れているのがナッシュの格闘スタイル。持ち技の多くが親友ガイルと酷似しているのも特徴の1つで、脚力を活かしたサマーソルトシェルと、素速い腕の振りから繰り出すソニックブームを組み込んだ多彩な連続技を得意とする。

STORY

あらゆる「不正」を嫌うナッシュ。ある日、彼は軍上層部が麻薬組織と癒着しているという情報を耳にする。「それは事実なのだろうか……？」。揺れ動く気持ちを抑えきれなくなったナッシュは、その情報の真偽を確かめることを決意する。正義の仮面を被った不正の輩を暴くため、軍上層部に悟られないよう単独で調査を開始するのだが……。

PROFILE
身長／186cm
体重／84kg
3サイズ／B123・W81・H87
血液型／AB型
出身地／アメリカ
好きなもの／正義・スコッチ
嫌いなもの／不正

ソニックブームで相手を追い詰めろ

ナッシュが得意とする距離は「つかず離れず」の距離。ガイルと同様、ソニックブームを盾にして近づき、相手に飛び込まれたらサマーソルトシェルや通常技で迎撃する。このパターンにキッチリはめ込めれば、相手は為す術を無くすことだろう。

しゃがみ中キックとソニックブームを中心に攻撃を組み立て、相手が飛び込んできたら通常技で迎撃し、ガードならばしゃがみ中キックor飛び込みなどで相手をジリジリと画面隅に追い込んでいく。これがナッシュの攻撃サイクルであり、ガイル時代から完成された戦い方である。

そして画面隅に押し込んでからは、ラッシュで一気にたたみかける。画面隅ならば、ソニックブームをガードされても間合いが離れないため、攻撃権を維持できるからだ。さらにソニックブームからの攻撃バリエーションは豊富で、しゃがみ中パンチやステップキック、ローリングソバットなどにつなげて再びソニックブーム…と固めていくことができる。

飛び込みに対しては、サマーソルトシェルやしゃがみ強パンチが安定した効果を発揮。相打ちでも相手を落とせればOK。画面隅に釘付けにできれば、ナッシュ側としては十分であった。しかし、戦い方が完成されているということは、その対応策も研究されているということでもある。攻撃パターンが単調になると、ソニックブームを先読みされ、手痛い反撃を受けることも。撃つタイミングを微妙にずらしたり、通常技で牽制したりと、タイミングを読まれないように注意しなければならなかった。サマーソルトシェルも絶対の対空技ではなかったが、しゃがみ状態のナッシュに飛び込むには余程の勇気が必要であったことは間違いない。

GUY

すべてを乗り越える旅に出る武神流継承者

戦国の世より受け継がれてきた、武神流の第39代正統後継者。第38代の正統継承者であるゼクウの元で修行を重ね、形骸化していた格闘術・武神流を実戦忍術として復活させた。その昔、コーディーやハガー市長と共に、メトロシティを我が物にしようとする犯罪組織「マッドギア」との戦いで活躍したこともある。

素速い動きや軽めの攻撃で相手を翻弄・牽制し、スキができたところを狙って強力な連係を叩き込むというのが武神流独特の格闘スタイル。まさに一撃必殺を得意とする忍者らしい戦い方である。先代ゼクウの教えに従い、「独自の武神流」の研鑽には余念がなく、持ち技の中でも特に重要な位置付けにある技には、必ず「武神」という名が冠されている点も興味深い。

STORY

「実戦を経て、より武神流を極めたい」。そう思って日本を離れ、アメリカを新たな修行の場としてから長い年月が過ぎた。「すべてを乗り越えよ」という師ゼクウの真意を理解し、新たな奥義を修得したガイは、武神流をさらなる高みに昇華させるべく、厳しい修行の日々を送る。その中で「人の世を乱す者現れる時、武神の影あり」という師ゼクウの残した言葉の真意を探るべく、新たな闘いに身を投じることを決意する。

PROFILE

身長／179cm
体重／72kg
3サイズ／B108・W77・H82
血液型／O型
出身地／アメリカ
好きなもの／鮭茶漬け・スニーカー
嫌いなもの／横文字

ガイ

疾風怒涛の攻撃で、相手を圧倒せよ！

「1VS.多数」を前提とした格闘術・武神流。そのためガイの技の多くは、多数を相手することを想定した技が多い。一見、スタンダードなキャラクターにみえるが、実際はかなりトリッキー。全体的に技のスピードは速いが、奇襲技が多く安定して削れる技がない。また、飛び道具がないため、遠～中間距離での攻め手にかける。そのため、武神流が最も得意とするのは地上での接近戦となる。

接近する手段として使われるのが弱疾駆け（急停止）。中ならば影すくい（下段）、強ならば首刈り（中段）となり、織りまぜることで相手をかく乱することができる。そして、接近してからがガイの真骨頂だ。接近戦での攻撃バリエーションは多く、投げ、首砕き、武神獄鎖拳、しゃがみ弱キック、しゃがみ中キックとさまざま。中でも狙っていきたいのが武神獄鎖拳。弱パンチ→中パンチ→強パンチ→強キックとつなげていくコンボだ。最後の強キックのあと追加攻撃が可能であり、そのダメージを合わせると、約50％近くの体力を奪うことも。入力が難しく入る状況が限られていたが、この技を使いこなしてこそガイ使いと言えるだろう。

ガイのスーパーコンボは、対空用の武神八双拳、地上用の武神剛雷脚、そして投げ技の武神無双連刈がある。武神無双連刈は『ZERO3』からの技だが、瞬獄殺のような連打を浴びせるタイプ。ダメージや実用性を考えると見た目だけの技であった。ガイには、一撃必殺の武神流獄鎖拳があるため、無理にスーパーコンボにゲージを回す必要はなかった。基本的には武神流獄鎖拳を軸として、吹き飛ばしてからの追撃用にスーパーコンボが用いられた。

夢は大きく シャドルーのボス!! 荒くれ者の用心棒

元はショープロレスラーだったが、あまりの凶暴さと卑怯なやり口で格闘界を追放された経歴を持つ、根っからの悪党。酒場の用心棒をしているときに、悪の組織シャドルーにその腕を買われて組織の構成員となる。それからというものは、組織の力をチラつかせては好き放題に暴れ回るという充実した毎日を送りながら、いつか組織を牛耳ってやろうと企み続けている。

元プロレスラーとはいうものの、外見の派手さ以外にその面影はなく、格闘スタイルはまるで喧嘩そのもの。その動きにはムダやスキが目立つが、ありあまるパワーで極太のチェーンを振り回したり、自慢の石頭で相手を頭突いたりなど、一撃のダメージが大きい、力まかせの荒っぽい手口を得意としている。

STORY

表向きは組織の仕事をこなすわけでもなく、ゴロツキ同然の毎日を送っているが、裏ではベガを倒してシャドルーを手中に収めようと、ベガや組織についてのいろいろな情報を仕入れている。その多くの情報の中から発見した「サイコドライブ」というキーワードに価値を見い出したバーディーは、真相を求めてひとり旅立つ。シャドルーの総帥となり、世界中に自分の存在をアピールする日を夢見て。

PROFILE

身長／216cm
体重／111kg
3サイズ／B156・W102・H106
血液型／O型
出身地／イギリス
好きなもの／ビール・ビーフジャーキー・金儲けの話
嫌いなもの／子供・警察

投げ技の使い分けが、バーディーの勝敗の鍵

破壊力のある必殺技と強力な通常技を併せ持つバーディー。移動速度は速くはないが、それをカバーする突進技、ブルホーンとブルヘッドを持つ。どちらもガードされると目も当てられないが、中間距離を制するのに使用され、連続技や牽制技には適していた。特にブルホーンは、出始めに無敵時間を持つため、飛び道具や相手の牽制技に合わせるという使い方ができた。また、しゃがみ中or強キック、そして対空技としてしゃがみ強パンチなども、中間距離で相手にプレッシャーを与えていくのには欠かせない技である。

しかし、これらの技はあくまでも牽制が目的。ダメージ目的というよりは接近するための布石なのである。バーディーの真価は強力無比の投げ技マーダラーチェーンとバンディッドチェーンの間合い、すなわち接近戦にある。バンディッドチェーンは『ZERO2』からの必殺技。どちらも威力に差はないが、投げる方向が違うため、状況によって使い分ける必要があった。相手を画面隅に追いつめていれば前方に投げるマーダラーチェーン、逆に追い込まれているのならば後方に投げるバンディッドチェーンとなる。また、バンディッドチェーンならば空中受け身が取れるので、相手の行動によっては追撃が可能であった。この2つの技をいかにして決めるかが勝負どころである。

そしてスーパーコンボは、突進系と投げ系の2つ。どちらも中間距離でその能力を発揮するタイプである。使用頻度が高かったのは突進系のザ・バーディーだろう。無敵時間が長く、飛び道具を抜けて使うことができる優秀な技。また、途中で相手を気絶させるという特殊効果もあった。

SODOM

ワビサビ・マインドで闘う日本かぶれのパワーファイター

日本かぶれの元マッドギアメンバー。頭にはカブト、手には十手、そして胸には「死」と「心」を混ぜたような文字を描くなど、勘違いもはなはだしい日本観を持つものの、日本を知ろうとする心意気は立派。ガイによって自らのジャパニズムを否定されるも、めげずに奮起。より深く「ワビサビ・マインド」を理解するべく暴走を繰り返している。

日本好きが高じてジャパニーズ・マーシャルアーツを体得するが、その成果はあまり現れておらず、力を全面に押し出した格闘スタイルを得意とする。また技をかけるとき、相手に精神的ダメージを与えるため(?)に「ブツメツ・ダイキョウ・テンチュウサツ」といった不吉な言葉を口走ったり、勝利時に隠し芸を披露するなど、小細工にも余念がない。

STORY

マッドギア解体後、ガイの指摘もあり、己のジャパニズムを見つめ直すことにしたソドム。ジャパニズムとは「ブシドー・ソウル」のみではない、捉え切れぬ広大な精神世界だと気付く。その後はより一層「ワビサビ・マインド」を理解するため、日本文化の研究に明け暮れる。そして己のジャパニズムを追求するかたわら、壊滅したマッドギアを再興するための仲間を探し、大型トラックに乗って世界各地をさまよう。

PROFILE

身長／208cm
体重／108kg
3サイズ／B148・W98・H103
血液型／A型
出身地／アメリカ
好きなもの／ジャパニズム探求・ジャパニーズアイテム収集
嫌いなもの／ガイ

ソドム

ブツメツバスターの決めどころがポイント

スーパーコンボを含め投げキャラの印象が強く「接近戦が得意」と思われがちだが、実はそうでもない。強力な投げ技を持ってはいるが、中間距離での戦いを得意としていた。理由としては、投げ技であるブツメツバスターが、少し踏み込んでから投げモーションに入ることだ。また、近距離戦闘に適した小技がなく、さらに、メイドノミヤゲ以外の無敵技を持たないため、攻め込まれると切り返せる技がなく大ピンチとなるからだ。そのため、中間距離での主導権争いが勝敗に大きく関わってくる。中間距離でメインに使っていくのが、中キック、しゃがみ強キック、弱ジゴクスクレイプ。中キックは、キャンセルがかかりジゴクスクレイプへの連続技となるうえ、ガードされても反撃を受けにくい。また、しゃがみ強キックのスライディングはリーチがあり、飛び道具をくぐり抜けることができた。そして、弱ジゴクスクレイプは、中間距離から出せばガードされても反撃を受けないうえ、ヒットしても相手がダウンしない。さらにブツメツバスターへつなぐことができた。

中間距離戦を制し相手が警戒し始めたらソドムの攻撃モードが発動！ 相手がガードを固めているならば、ジゴクスクレイプを弱ブツメツバスターに切り替えて投げてしまう。間合いは広く、ジゴクスクレイプを警戒している相手は、ソドムの格好の餌食であった。

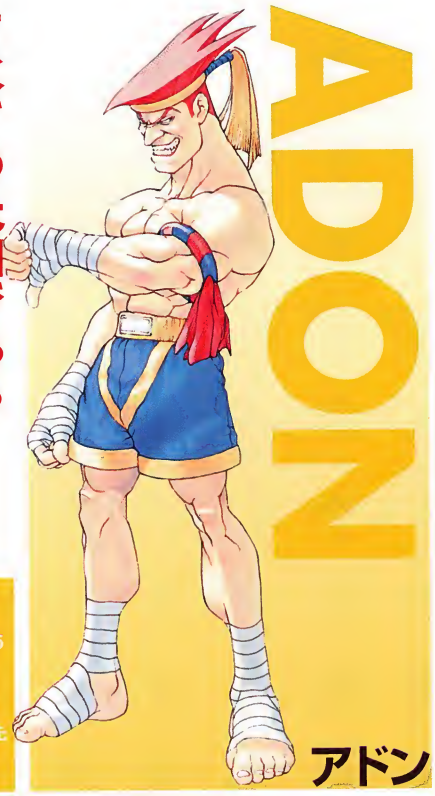
最後に、ソドムで特筆すべき点は「魔法の強キック」である。これは『ZERO』でのみできたバグ技だが、相手の起きあがりに強キックを出すとガード不能となる恐ろしい技である。オートガードですらガードできなかった。

ADON

すべての元凶であるサガットを倒すべくその強さに磨きをかける

「ムエタイ最強」を一途に信ずる、若きムエタイ戦士。サガットに見込まれてからは彼の元で修行し、その技や哲学を身に付けていく。そして、サガットに次ぐ実力者としての地位をゆるぎないものとするが、アドンにとって絶対的な存在であったサガットが、当時無名だったリュウに敗北し、失踪するという事件が起こると、大きな失望感と共にムエタイの威信をおとしめたサガットに対して、怒りと深い憎しみを持つようになる。

アドンの格闘スタイルは、師であるサガットが一撃に重きを置くスタイルを持つのとは対照的に、軽快なフットワークとキレのある連係攻撃が主体。スピードと手数の多さを武器に戦う姿は、タイでも高い評価を得ている。また勝利への執念深さも彼の力の一端を担っている。



PROFILE

身長／182cm
体重／73kg
3サイズ／B112・W80・H85
血液型／B型
出身地／タイ
好きなもの／ムエタイ
嫌いなもの／サガット・口先だけのヤツ

STORY

「ムエタイの名を汚した上、行方をくらましたサガットに引導を渡すことで、ムエタイ、ひいては自分が格闘界の頂点であることを証明できる」と、自らの答えを導き出したアドンは、すべての元凶であるサガットを捜す旅に出る。いずれ訪れることになるだろう師との闘いを決意して、そしてもう1つ、ムエタイの強さを脅かすであろう、未知なる力「殺意の波動」の謎に迫るべく、戦いの日々を送っている。

カウンター狙いのテクニシャン

リーチの長い基本技に加え、対空性能が高いライジングジャガーを得意とするアドン。通常技はリーチ、威力共に申し分なく必殺技も高性能なのだが、飛び道具のように相手を固められる必殺技を持たないため、ラッシュ力に乏しくおもに中間距離での攻防がメインとなる。

遠距離立ち強キックが当たるくらいの間合いでウロウロと動き、立ち中キックやしゃがみ中キックで相手の動きを牽制していく。大抵の通常技にキャンセルがかかるため、ジャガーキックにつなげ、ガードの上から体力を削っていく。そして相手がガードに耐えきれず、反撃してきたところを、ライジングジャガーで迎撃していく。これがアドンの基本戦法である。つまり、アドンの真髄は「攻めるより守れ」にある。それは頼れる対空技、ライジングジャガーの存在が大きく、この技を使いこなすにはジャガーキックとジャガートゥースの使い分けがポイントとなった。

ジャガーキックは飛び道具も飛び越すこともできるため、ヒットさせるよりも、移動手段としての使い方がメイン。近すぎると反撃を受けやすいが、中間距離からならばガードされても反撃を受けにくいので、逆に反撃を誘ってのライジングジャガーでカウンターを狙える。そして、遠距離戦において重要となるのがジャガートゥース。この技の特徴は突進速度が速いうえ判定が強く、ガードされても反撃を受けないことだ。飛び道具へのカウンターを狙うなら強で、フェイントならば中or弱で出せば相手の手前に落ちて空振りを誘うことができる。このように必殺技はダメージを狙うより、反撃を誘うための手段。アドンは守備的な戦いを中心とした、カウンター狙いの戦法が似合っている。

イタリアの占い師 ソウルパワーを操る 妖艶の美女ローズ

イタリア・ジェノバで占い師を営む美女。その占いはよく当たると評判が高く、人々は占いの舞台となるローズの屋敷を「神秘の館」と呼んでいる。また彼女は、精神エネルギーを物質に変えるソウルパワーの使い手という側面を持ち、かつてはサイコパワーの持ち主であるベガと、師弟関係であったとも言われている。

ソウルパワーを自在に操るローズ。優美なロングドレスに身を包み、華麗な動きと神秘的な技で相手を翻弄する。攻防の要となる愛用のロングマフラーは、ソウルパワーの伝達媒体であり、その動きは芸術的なラインを描き、状況に応じた使い分けを可能にしている。幻覚作用も備えるソウルパワーを自在に操り、自分のペースに引き込んで戦うのがローズの格闘スタイルと言える。

STORY

日に日に大きくなる邪悪なパワー、そして迫りくる破滅の影…。自分の持つソウルパワーと、同種だが異質な力を感じ取ったローズは、「いつか必ず、お前は闘いの場へと足を向けることになる…」という師の言葉を思い出す。その言葉の意味、そして自らの運命と使命を悟ったローズは、悪のパワーを闇に封じるため、災いの元凶ベガの行方を追う…。

PROFILE

身長／178cm
体重／54kg
3サイズ／ B96・W57・H86
血液型／不明
出身地／イタリア
好きなもの／シェリー酒・入浴
嫌いなもの／UV・早起き

ソウルイリュージョンで多段攻撃

ローズの攻めの基点はスライディング。あくまでも基点なのでヒットが目的ではなく、「移動しつつ相手を押さえ込む」ことが重要。リーチのある足技で相手を固め、めくり能力が高いジャンプ中キックでの飛び込みと、上下に揺さぶる攻撃で、相手のガード方向をかく乱するのが目的だ。ガードを固めるようならソウルスパークやソウルスパイラルでガードの上から体力を削り、飛び道具を撃ってくるようならソウルリフレクトではね返す。すぐに追いかけ、飛び込みorスライディングで攻撃。そして、相手が飛び込んできたらこっちのもの。オーラソウルスルーで空中キャッチ！ この攻撃パターンがローズの基本戦術となる。

対空能力の低さに問題はあるが、ゲージさえ溜まっていれば何も問題はない。飛び込んできた相手をキャッチして投げればいいのだ。そのため、ローズは常にゲージを溜めることを念頭において戦うことになる。スーパーコンボ以外にもゲージの使い道は多岐に渡るので、その使い分けが勝敗の鍵となる。

そしてローズと言えば、『ZERO2』で猛威を振るったソウルイリュージョン発動後の強ソウルスパイラル。ヒットさせるのではなく、ガードをさせて、体力を大量に削る攻撃である。その削り量はハンパでなく、ザンギエフですらその体力の半分以上を削られるという恐ろしい攻撃であった。また発動後に、相手をスライディングで引きずり込むことで、多段ヒットさせることもできた。残念ながらこれらの攻撃は、『ZERO3』で調整され弱体化したが、使い勝手の良い技ではあった。しかし、相手にとってこの技の発動中は、まさに「覚悟はいい！」なのである。

サイキョー流を世界に広めるべく世界中を奔走する

DAN

香港生まれの日系人で、本名は火引弾。サガットの片目を奪いこの世を去った、火引強の息子である。一見ただのお調子者のように見えるが、リュウやケンの師でもあるゴウケンにその類希なる闘いの才能を見出され、弟子として修行を積んでいたこともある。サガット打倒後は「サイキョー流道場」を開き、弟子を増やすために世界を奔走している。

ゴウケンに教わった武術が、ダン独自の格闘スタイル「サイキョー流」の原型。修行半ばにして破門されたため、型こそリュウやケンの必殺技に似ているが、その性能は格段に低い。最大の特徴はさまざまな挑発手段を持つことで、精神的優位に立つためか、それとも単なる性格なのか、目的は不明だが、とにかく挑発で相手の動揺を誘う戦法を得意とする。

STORY

父、強を死に追いやった張本人であるサガットに復讐を誓ったダン。そのあまりに強すぎる怒りと憎しみによって師ゴウケンに破門されるも、我流の修行を積む日々を送る。そしてある日、サガットがリュウに敗れたという噂を耳にしたダンは、「奴にトドメを刺すのはこの俺だ！」と息巻いて、行方をくらましたサガットを捜す旅に出るのであった。

PROFILE

身長／177cm
体重／74kg
3サイズ／B113・W83・H88
血液型／O型
出身地／香港
好きなもの／挑発
嫌いなもの／ワカメ・小悪党・キザな男

ダン

日々弱体化していくダン その弱さここに極まれり

格闘ゲーム史上、最強の二流格闘家ダン。『ZERO』に登場して以来、見事なヘッポコぶりをみせ、お茶の間の人気をさらっていった。その最たるものが、ダンの代名詞とも言える特殊な挑発だろう。地上、空中問わず挑発可能で、『ZERO2』以降はスーパーコンボにまで昇格した。攻撃力がまったくないのにも関わらず、挑発時間は長く、攻撃され放題なはずなのだが、その間の攻撃はプレイヤー同士の暗黙の了解なのか、攻撃されることなく、最後の決めポーズ中に攻撃されるという光景がよくみられた。

「最弱」というイメージがあり、弱く思われがち。たしかに必殺技の性能は低いのだが、使い方次第で通常技合戦ならどのキャラクターとでも互角に戦えたのだ。しかし必殺技の性能は、良くとっても「リュウとケンの弱体化版」。波動拳や昇龍拳の出来損ないの技を持つ、中途半端なキャラクターであった。

ダンの技の中でもまともな技であったのが、断空脚。この技での連続技はダンが勝ち抜くためのまさに生命線であった。しかし、そんな断空脚も『ZERO2』ではさらに弱体化。さらに晃龍拳の無敵時間も1／8の確率で全身が光ったときのみとなり、信頼度がダウン。ますます、戦いが厳しくなり『ZERO3』へいくのだが、そこで新たな技・空中断空脚を修得する。その名の通り空中で断空脚を出すのだが、これは思いのほか性能が良く、自在に使いこなせれば強力な武器であった。また、「V-ISM」専用の技である相手の攻撃をはね返すサイキョー流防御術をオリコンに組み込み、上手く使いこなせれば、ダンで頂点を目指すのも夢ではなかった……かも？　ダン最強伝説への道は果てしなく遠い。

GEN

血闘百戦、元無敵「死合い」こそ我が求める戦い

伝説の暗殺拳を操る稀代の暗殺家で、中国拳法の達人。暗殺成功率は180%と言われ、狙った者は絶対に逃さないという冷酷非情さを持つ。「血闘百戦、元無敵」と謳われるなど、生きながらにして半ば伝説化した人物と言える。「死合い」と呼ぶ真剣勝負でのみ得られる瞬刻の至福を求め、病に冒されながらも戦いの場に身を置いている。

各種の中国拳法を統合し、独自の暗殺術として再構築した「喪流」「忌流」という二つの流派を使いこなして、変幻自在の闘いを展開するのが元の格闘スタイル。その持ち技の一部である「元伝暗殺蹴」は春麗に、彼女の父親を通じて伝えられたとも言われている。殺人を目的とした技の数々は、通常のストリートファイトで使う技とは一線を画している。

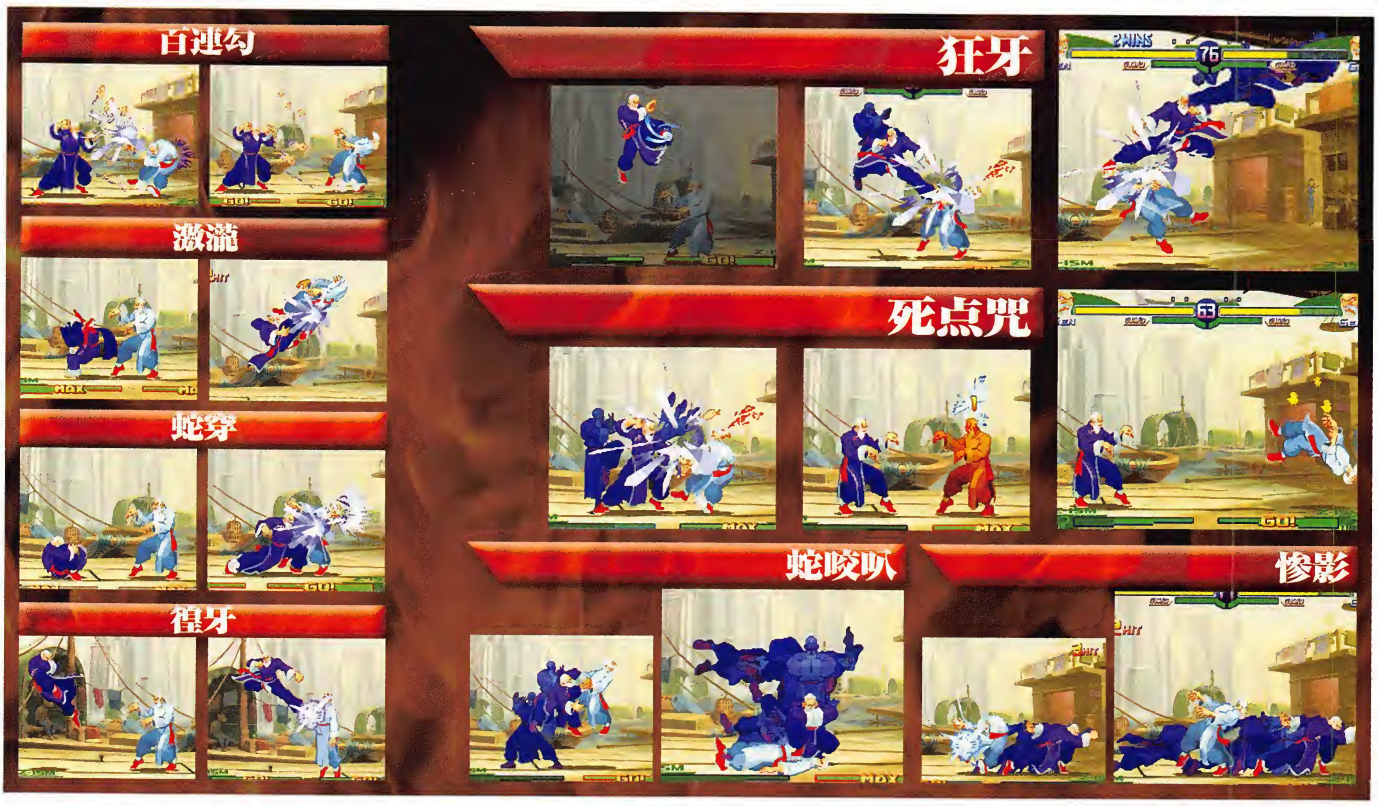
元

STORY

連日のように襲いくる暗殺者達。齢70を越え、己の死期が近いことを悟った元は「病に死すなど拳士の名折れ、戦で果ててこそ華よ」と、病魔に侵されながらも闘気を絶やすことなく「死合い」を望み、また凶眼の漢・豪鬼とまみえるべく闘いを続ける。拳士として、また暗殺者として、生と死の狭間に何を見ているのだろうか…。

PROFILE

身長／166cm
体重／61kg
3サイズ／B106・W75・H80
血液型／O型
出身地／中国
好きなもの／肉饅頭・漢詩を読むこと
嫌いなもの／人の群れ



流派の使い分けが元使いの腕の見せどころ

元と言えば「喪流」と「忌流」の2つを使い分けながら戦う、テクニカルキャラクター。流派が違えば技や戦術も異なり、それぞれの流派の特徴を知らなければ戦えないため、上級者用のキャラクターであった。

「喪流」はコマンド系の必殺技で、スタンダードな技が多く、攻撃を組み立てやすいのが特徴だが、攻撃力とリーチに欠け、決定打を持たない。逆に「忌流」はタメ系の必殺技。攻撃力に優れトリッキーな技を多く持ち、空中戦を得意とする。どちらの流派も一長一短の性質を持ち、どちらかの流派に片寄った戦い方をしては勝つことはできない。状況に応じて流派を切り替え、互いの流派の欠点を補いながら戦っていくことになる。

しかし、基本的に攻撃力が低いため、どちらの流派も決め手に欠ける。そのため、元は一撃必殺であるスーパーコンボに依存することも多かった。そのスーパーコンボは、流派ごとに2つずつあり、使用頻度が高かったのは蛇咬叭。空中にいる相手を掴む技のため、空中コンボが狙いやすく追撃に向いていた。最も元らしい技が「喪流」の死点咒。人体の急所を突き、ジワジワと体力を奪っていく効果を持つ。技を受けた相手は10秒間ダメージの減少が続き、その間に元に攻撃をヒットさせなければ気絶してしまう。この10秒間をいかにして逃げるかがこの技の決め手であった。『ZERO3』の「X-ISM」では、流派の切り替えがなく2つの流派の集合体になっていたので、一見使いやすそうだが、両派の特徴を打ち消した感があり、ダメージ源であるZEROコンボが使えない。しかし、他のISMに比べ攻撃力は高めなので、そこに活路を見い出して戦った。

白兵戦のプロフェッショナル・ロレント

ROLENTO

ロレント

元マッドギアのメンバーで、爆薬や銃器の扱いに精通した白兵戦のプロ。軍人至上主義の彼は、ストリートファイトにおいても軍服を着用し、ナイフや手榴弾、特殊なロッドを携帯している。決して戦争や侵略行為を肯定することのない「国民全員が軍人」という究極理想国家を建設するため、日々鍛錬を続けながら、同志を集めるために奔走している。

彼にとってのストリートファイトとは、理想を達成するための一手段にすぎず、勝つためならばどんな汚い手段でも平気で利用する。そのため武器を持って戦うことにもまったく引け目を感じないうえ、敗者に手榴弾を投げるといった行為もためらい無く実行する。正々堂々と戦うという理念を持たないのが彼の強みであり、特異な格闘スタイルと言える。

STORY

兵士が帰還すべき理想の国家、完全なる平和…「究極の国防」を実現させるため、強力な同志を求めてストリートファイトを繰り返す。スカウトの対象には、かつての敵コーディーの姿も……。その中で、悪の組織シャドルーを野望達成の最大の障害と判断したロレントは、軍備兵装の奪取も視野に入れ、シャドルー基地の調査に赴く。

PROFILE

身長／180cm
体重／81kg
3サイズ／ B122・W86・H90
血液型／O型
出身地／アメリカ
好きなもの／規律・統制
嫌いなもの／軟弱・怠惰

ロレントの辞書に防御の文字はない！

マッドサイエンティストならぬマッドカーネル。その動きはトリッキーでありクセのある技ばかり。ロレントの動きに見馴れぬ者は、動きや技についてこれず手榴弾の餌食となっていた。

ロッドを使った特殊技が多く、ロッドのしなりを利用したハイジャンプは通常のジャンプより高く遠くへ飛ぶことができる移動手段であり、ロレントならではの技である。パトリオットサークルもロッドを使用した攻撃の1つ。コマンドを連続で入力することで、最大11ヒットする主力技であるが、ガードされたときのスキが大きいため、主に連続技として使われる。

ロレントは防御手段に乏しく攻め込まれると非常に弱いため、相手に接近されぬよう戦わなければならない。画面中を縦横無尽に飛び回り、相手に攻撃パターンを読まれぬよう攻め続ける。これがロレントの戦い方である。まさに「攻撃は最大の防御」なのだ。しかし問題なのが、ロレントの技の中でパトリオットサークル以外に連続技として成立する技がないこと。さらに、『ZERO3』ではガードされた場合、反撃を受けるだけでなく相手のスーパーコンボゲージを激しく増加させた。そのため、ヒットしたとき以外にメリットはなく、ある意味使いどころが限定された。

またスーパーコンボは、どれも使い勝手が悪く頼りにならない。比較的使いやすかったテイクノープリズナーも、投げ技扱いなのでガードされた場合、体力を削ることができなかった。しかし、下段技ということもあり、至近距離からの飛び道具や足払い系の技に合わせて使えたのがせめてもの救い。大きなダメージ源なので確実に決めなければならなかった。

リュウと会い リュウと戦うために ストリートファイトを続ける

本名、春日野さくら。東京都世田谷区二丁目に住む、活発な女子高生。ある日、通学途中で見かけたリュウの戦う姿に惹かれ、「もう一度会って戦いたい！」という思いからストリートファイトの世界に足を踏み入れる。それからというもの、リュウの見よう見まねで格闘技を修得しつつ、強そうな男に声をかけてはファイトを挑むという毎日を送っている。

「心の師匠」として憧れているリュウの格闘スタイルが、さくらの格闘スタイルの原型と言える。昇龍拳や竜巻旋風脚を見よう見まねで自分用にアレンジした咲桜拳や春風脚などを見ても、リュウの影響の大きさがうかがえる。また、リュウの影響は格闘スタイルだけでなく、ファイト時の格好から心意気にまで及び、彼女の目指す格闘家像を表している。

S T O R Y

どんな相手に対しても一生懸命な、さわやか女子高生・さくら。憧れのリュウを真似て練習を繰り返すうちに、ふと浮かんだ1つの疑問。「ストリートファイトとは何か」という素朴な疑問から、戦うことの本当の意味を知りたいと思ったさくらは、その答えをリュウに求め、世界のどこかで修行しているはずのリュウに再会するべく旅に出る。

PROFILE

身長／157cm
体重／42kg
3サイズ／ B80・W60・H84
血液型／A型
出身地／東京都世田谷区2丁目
好きなもの／体育・白いご飯
嫌いなもの／数学・弟のゲームの相手

さくら

ダン師匠とは違うのよ！ ダン師匠とは!!

リュウに憧れストリートファイターを目指したさくら。リュウと同じタイプの技を使うが、見よう見まねで練習したためか技の性質は中途半端。そういった意味ではダンと同じだが、その性能はまったく違う。ダンに比べあらゆる意味で高性能なのである。各技の能力は本家には微妙に劣るも、素速い動きと技の発生が早い基本技で十分に補うことができる。

持ち前の素速さと連打の効く小技で相手を押し込み、スキを見て強力な連続技を叩き込むのが基本。波動拳は手の平に溜め攻撃力を高めることができるが、その際に、逆に気弾の射程距離が短くなっていくという特徴を持つ。咲桜拳は無敵時間こそないが多段ヒットするため、対空で使うよりも連続技に向いていた。そして春風脚は、ガードされると手痛い反撃を受けるため、着地をスーパーコンボでフォローするといった工夫が必要であった。また、スーパーコンボはどれも使い勝手が良く無敵時間も長いため、あらゆる局面で絶大な威力を発揮した。

さくらの特徴として、リーチがありキャンセルが可能な弱キックがある。攻撃の基点となり、しゃがみor立ち状態を問わず、ヒットすれば強咲桜拳につながる。また、ガードされた場合も波動拳に切り替え、削ることが可能。そして一歩踏み込んでまた弱キックへつなげる。これがさくらの基本戦術となる。そのためさくらの得意とする距離は、中～近距離。飛び道具を持たないキャラならば飛ばせて落とす戦法がとれるが、飛び道具を持つキャラならば話は別。撃ち合いでは分が悪いので、得意な距離に持ち込み、主導権を握らねばならなかった。パワー不足な感はあるが、スピードと強力な連続技で補っていく、それがさくらの戦い方である。

CODY

喧嘩仕込み何でもありのラファイト

その昔、犯罪組織マッドギアの手から、メトロシティを守った英雄。マッドギアが壊滅してからは、平穏な日々に退屈し、たびたび暴力事件を起こしてしまう。現在は犯罪者として投獄され、気ままな囚人生活を送っている。両手に巻いてあるバンテージからは、獄中における拳の鍛錬を想像させる。事実、気が向くと脱獄しては街で暴れている。

コーディーの格闘スタイルは、喧嘩仕込みのラファイト。両手の動きを制限しているはずの手錠を逆手にとって武器として利用した投げや、目つぶし・石つぶてといったダーティーな手口をも臆面なく使いこなす。また、かつてはナイフの名手としても知られていたこともあり、ナイフを手にしたときには、普段とは違う凶暴な姿をのぞかせる。

STORY

かつてはマッドギアからメトロシティを守った英雄として名を馳せていたが、今ではただの囚人へと転落していた。「……明日のことは、明日考えることにするぜ……」そんな台詞を口にしながらも、満たされない「何か」を求め、また「まともに生きたいけれど、生きられない」というジレンマを抱え、今日も牢の厚い壁をぶち壊しては外の世界を歩き回る。

PROFILE

身長／185cm
体重／80kg
3サイズ／ B139・W86・H97
血液型／O型
出身地／アメリカ
好きなもの／ケンカを売ること
嫌いなもの／ハガーの説教

コーディー

いかにして接近するかが攻略の鍵

コーディーの必殺技は多少クセがあり、他のキャラとは違った独得のリズムで攻撃を仕掛けることになる。多彩な技を持ち、なかでも特殊技は他のキャラとは一風変わったものが多い。避けや吹き飛び時専用のバッドスプレー、そしてコーディーのお約束のナイフ攻撃などがそれだ。なかでもナイフ攻撃は『ファイナルファイト』同様、拾う、攻撃、投げるの3動作があり、ナイフ攻撃は若干攻撃力が高い。また、削り効果を持っているのも特徴。そのほか、飛び道具であるバッドストーン、連続技用のクリミナルアッパー、そして中距離戦でのラフィアンキックがある。

最もコーディーらしい技が、スーパーコンボのファイナルディストラクション。「ジャブ→ジャブ→ボディブロー→アッパー」の4段を1セットにした特殊な攻撃で通常は4段目で終了となるのだが、途中で振り向くことでジャブから再スタートできる。発動時間は10秒ありフルに使えば体力を半分以上奪う。この技の流れは、『ファイナルファイト』のコンボであることはあまりにも有名。

コーディーの得意な間合いは接近戦。中キックで相手にガードさせ、飛び込みやクラックキックで間合いを詰めていく。そこからしゃがみ弱キックにつなげ弱クリミナルアッパーで締める。ガードされても密着状態ならば反撃を受けないためこれが最も有効なコーディーの基本攻撃パターンである。また、無敵対空技はないが、通常技の対空能力が高く、強パンチや強キック、しゃがみ強パンチなど意外と多くの技が対空に向いている。しかし、中距離で戦える技が少なく、その間合いで戦われるとお手上げになるため、主導権争いは死活問題でもあった。

R.MIKA

荒削りだがその破壊力は底知れず！

本名、七川美華（ななかわ・みか）。華やかなコスチュームと、日本人離れした美しい金髪が印象的な新人レスラー。地元の中学を卒業後、ザンギエフに憧れて、女子プロレスラーを目指す。元女子プロレスラーのハルマゲドン陽子の元へ弟子入りし、厳しいトレーニングの日々を送っている。瞬発力や柔軟性に優れ、周囲から将来を期待されている。

どんな相手にも、全力で立ち向かっていく思い切りの良さが持ち味。モーションの派手なプロレス技を駆使して「魅せる」戦いを展開する。「レッドサイクロン」と呼ばれるザンギエフの戦いぶりの中に理想のプロレスを見いだしており、自らも豪快な投げ技を得意としている。試合運びこそ荒削りだが、その動きからはスターの片鱗を伺わせている。

STORY

プロレスラーとして、デビューを控えたレインボー・ミカ。期待の新人として売り出すにあたって、「名のあるストリートファイターと野試合をして、世界を巡る」というプロモーションが用意された。「もっと有名に、そしてもっと大きな大舞台に……」。そんな思いを強く胸に秘め、「リングの星」を目指すミカは世界へと踏み出していく。

PROFILE

身長／168cm
体重／62kg
3サイズ／ B97・W72・H93
血液型／O型
出身地／日本・北陸
好きなもの／ザンギエフ様のプロレス理念
嫌いなもの／年下の礼儀知らず

レインボー・ミカ

投げ技に持ち込むまでのプロセスが命！

女性版ザンギエフと言った感じだが、投げ技より打撃系が多く、打撃中心に戦略を組み立てていくことになる。とはいえ、最終的には投げでフィニッシュを決めるのがミカの戦い方だ。

出始めに無敵時間を持つフライングピーチと攻撃発生は早いがスキが大きいシューティングピーチの2つの打撃技を持ち、前者は飛び道具対策に、後者は連続技用になる。そしてメインとなる投げ技だが、パラダイスホールドとデイドリームヘッドロックの2つ。おもに狙っていくのはパラダイスホールドで、この技は軽くジャンプしてから掴みにいくため、間合いが広く通常技からキャンセルでつながり連続技となる。逆にデイドリームヘッドロックは、見た目は面白いが投げ間合いが狭いためマニア向けの技である。

そしてミカの最大級の大技がスーパーコンボであるサーディンズビーチスペシャル。複雑な構造になっており、コマンド入力後の追加入力で、打撃or投げなどさまざまな技へと分岐していく。最後までつなげるには十分な練習が必要であった。意外とテクニカルなキャラで奥の深い技を持ち、同時に「ショー的な魅せ技」も多いのがミカと言える。

投げを決めに行くため、得意とする間合いは必然的に接近戦となる。遠〜中距離で攻められると打つ手がなく、飛び道具を持つ相手とは相性が悪い。従って、相手とはつかず離れずの距離で戦えるよう、近づくための手段が重要となる。必要プロセスとしては、リーチがありヒットすればダウンを奪えるしゃがみ強キックや判定の強いしゃがみ中キックで牽制。間合いが詰まりだしたら通常技で相手を固めていき、投げるスキをうかがっていく。これがミカの基本戦法となる。

KARIN

神月財閥の御令嬢 敗北の2文字を知らぬ常勝のお嬢さま

本名、神月かりん。世界に名だたる「神月財閥」の令嬢。頭脳明晰・容姿端麗のお嬢様で、縦ロールの髪型と大きなリボンがトレードマーク。格闘技全般に精通しており、所有している段位は100段と8級（人の煩悩と同じ数）にのぼる。ファイト時にはライバルのさくらを意識してか、スウェットスーツの上に、オーダーメイドの赤い制服を着用する。

国内外の格闘技（柔道、サンボ、八極拳ほか）を統合して編み出された「神月流格闘術」を使いこなす。打撃技や投げ技はもちろん、受け流して反撃する技なども修得しており、どんな相手にも対応できるオールラウンドな格闘スタイルが、かりんの持ち味といえる。「万事において常に勝利者であるべし」という家訓に従い、プライドある戦いを展開する。

かりん

STORY

世界に名を馳せる「神月財閥」の一人娘、かりん。「万事において常に勝利者であるべし」という厳しい家訓を守り、「敗北」という言葉を知らなかった彼女だが、同級生の春日野さくらとの対戦によって、初めて「敗北」を知る。それ以後、何かとさくらをライバル視するようになった彼女は、再戦を期すべくさくらを追って自らも世界へ旅立つのだった。

PROFILE

身長／162cm
体重／48kg
3サイズ／B83・W57・H85
血液型／B型
出身地／日本
好きなもの／完全勝利
嫌いなもの／庶民の考え

地上戦での主導権を握れ！

飛び道具はないが、バルログに次ぐ機動力と強力な突進技、さらに当て身技まで持つスーパーお嬢さまかりん。かりんの技は紅蓮拳がすべてと言っても過言ではない。それは、紅蓮拳から他の技へと派生することができるため、紅蓮拳以外の技を単体で使用することが少ないからである。攻撃の軸となるこの紅蓮拳だが、追加入力することでさまざまな技に派生。追加入力を最速で行うことで、一部の技以外は連続ヒットする優れ技となる。この技を基点にかりんの攻撃が組み立てられていく。このほか、コマンド投げの荒熊いなし、当て身技の夜叉返しなどの技を持つ。

スーパーコンボは、突進技と対空技の2つ。突進技の神月流神扉開闘は連続技として組み込みやすく、無敵時間も長い。またガードされても反撃を受けにくいため、もっとも信頼できる技である。そして対空の神月流皇王拳は、攻撃判定が広く対空技としての信頼度は高い。また無尽脚で浮かせたあとの追撃技として入れることができ、紅蓮拳×2→無尽脚→神月流皇王拳の連続技は極悪であった。

中間距離でウロウロし、相手のスキを見て紅蓮拳からの連続技を叩き込んでいく。得意とする間合いは、しゃがみ弱キックが届く距離。しゃがみ弱キックがヒットしたら、紅蓮拳への連続技へ持ち込む。相手の起き上がりには、中段攻撃の旋風刈りや飛び込みからの怒涛のラッシュで反撃の余地を与えずに押し込んでいく。これがかりんの基本戦術となる。

オリコンは、全キャラ中でもトップクラスの破壊力を持ち、画面隅で強崩掌を繰り返すだけ。これだけで相手の体力の半分以上を奪うことができた。

JUNI

ベガに従うシャドルー親衛隊最強の強化兵

シャドルーの最新技術（肉体改造&洗脳）によって生み出された強化兵士。世界各国から集められた12名のエリート女性で組織されている「ベガ親衛隊」に属し、ベガ直属の部下として任務を遂行する。ベガを見ると反射的に姿勢を正すほど強力な洗脳を受けているユーニは、親衛隊の中でも特に能力が高く、ベガから特別な指令を受けることが多い。

シャドルーの格闘術のほかに、豪鬼の格闘データに基づく訓練も施され、「阿修羅閃空」「百鬼襲」「天魔空刃脚」に酷似した技も出せるようになっているのが、ユーニ独自の格闘スタイルと言える。また同じ親衛隊員ユーリとのコンビネーションアタックを得意とし、「サイコチャージβ」という2人専用の特殊な技を繰り出すことができる。

STORY

シャドルー強化兵士……ベガの野望を達成するためだけの操り人形として生み出されし者・ユーニ。「格闘家リュウを追跡し、その素体データを採取せよ」というベガ直々の指令を受け、ユーニはシャドルー基地を発つ。人でありながら、人としての心を失った彼女が迎えるのは、ベガという光しか見えない悲しい結末だけなのだろうか……。

PROFILE

身長／162cm
体重／46kg
3サイズ／ B84・W56・H83
血液型／ A B型
出身地／?
好きなもの／?
嫌いなもの／?

ジャンプ攻撃からのバリエーションが豊富

全体的にどの技も攻撃力が低いため、ユーニは手数で勝負することになる。しかしタメ系の必殺技が多いので、牽制には使いにくい。そのため、基本戦術は通常技を軸として組み立てることになる。そこで重要となるのがスーパーコンボゲージ。攻撃力は低いとはいえ、スーパーコンボは別格。空中ガードできないサイコストリークや無敵時間が長いスピンドライブスマッシャーと強力な技を持っているので、ゲージをいかに溜めるかが戦術を組み立てるうえで重要であった。

技の性質や使い方はキャミィと同じだが、おもだった技のコマンドが違っており、ほとんどタメ系となっているのが特徴。ジャンプからの攻撃バリエーションが豊富で、特にジャンプ弱キックからの攻撃が強く、そこからの連続技が強力であった。空中戦の主力となるエアスパイラルアローは、中～近距離戦において重要な役割を持つ。この技はガードされても大きくはね返るため反撃を受けにくく、低空で出すことで地上での連係につなげることができたのは利点。また、空中から強襲するキャノンストライクは、ガードされると反撃は確定だが、攻撃判定が強く相手の通常対空技を潰すことができた。

地上戦も意外に強く、中間距離ではフーリガンコンビネーション、接近戦はアースダイレクトと強力な投げ技を備える。さらに、押し込まれてもガードしつつ相手を押し返すサイコシールドを持ち、押し返したあとは仕切り直しとなるので、相手に主導権を奪われにくかった。遠距離戦以外ならどの間合いからでも強襲でき、持ち前のスピードとつぶ揃いの技で戦いの主導権をキープするのがユーニである。

シャドルーに洗脳され過去の記憶を失った女戦士

ユーリ

ユーニと同じく、シャドルーの精鋭部隊である「ベガ親衛隊」に属する強化兵士。その素性はT・ホークと同じ村に住んでいた女性で、本名を「ジュリア」という。その肉体は特別任務用に改造されており、寿命を犠牲にする代わりに代謝機能を高め、高い身体能力を獲得している。ユーニほどではないが、強い洗脳によって、ベガの命令のままに活動する。

シャドルーの格闘術を使いこなし、その技の多くはキャミィに酷似している。訓練により脚力のポテンシャルを引き出し、独自の飛び蹴りをマスターするなど、蹴り技に重きを置いているのがユーリの格闘スタイルと言える。また、ユーニとのコンビネーションアタックも得意としており、「サイコチャージα」という2人専用の特殊な技を繰り出す。

PROFILE

身長／164cm
体重／49kg
3サイズ／B92・W59・H84
血液型／B型
出身地／?
好きなもの／?
嫌いなもの／?

STORY

「同じ強化戦士であるキャミィを捜索し、抹殺せよ」というベガ直々の指令を受け、ユーリはシャドルー基地を発つ。キャミィを捜索する途中、多くのストリートファイター達と闘うユーリに、洗脳された心を解放するチャンスは訪れるのであろうか……。

オリコンの破壊力はトップクラス

ユーニと違いコマンド系の技が多く、必殺技をからめた攻撃を得意とするユーリ。中間距離でウロウロしながら、リーチのあるしゃがみ中キックと強キックで牽制し、相手の空振りを誘って投げやキャノンスパイクなどを決めていく。これが基本戦術となる。守りの要である無敵技キャノンスパイクがあり、守勢に回っても切り返すチャンスがあり、攻守どちらでも対応ができる、状況に捕らわれないキャラと言える。しかし、パワー不足は否めず、手数と少ないチャンスを逃がさないラッシュ力が必要となる。

守りの要キャノンスパイクに対し、攻撃の要となるのはアクセルスピンナックル。キャミィの技と同じく、ガードされても反撃を受けないのが強みで、飛び道具対策や、相手の起き上がりに重ねるなど、さまざまな状況下で用いられた。また、画面端でヒットした場合は、スーパーコンボで追撃できるなど、連係技としても重宝した。

ユーニに比べ技の数こそ少ないが、コマンド系ということもあり状況による使い分けがしやすい。とはいえ、ガードされると反撃確定なので間合いには十分な注意が必要であった。また、ユーニ同様にユーリのオリコンも極悪と呼ぶにふさわしいほどの強さを誇った。その流れは壁ぎわに追い込み、飛び込みオリコン発動→ジャンプ弱キック→しゃがみ弱キックへとつなぐ。しゃがみ弱キック時に分身のジャンプ弱キックが来るため、ガードが不可能に近い。その後キャノンスパイク→強キックを繰り返すだけで相手の半分以上の体力を奪うことができた。扱いやすさでは「X－SM」や「Z－SM」だが、腕に覚えがあるなら「V－SM」が強かった。

世界を渡り歩き まだ見ぬ「強い奴」を探し求める！

ニューヨーク・マンハッタンに住む青年格闘家。長い金髪を束ねる赤いバンダナと、鍛え上げられた大きな身体がトレードマーク。両親とは少年時代に生き別れており、現在は父親の親友であったトムと、その娘パトリシアの3人で暮らしている。普段はトムの経営する格闘技ジムでトレーニングの日々を送っている。竹を割ったような性格で口数は少ない。しかし、無神経なところがあり物事をはっきり言ってしまうため、トラブルを起こす事も少なくない。

優れた瞬発力と持ち前の強靭な肉体を武器に相手の懐へ飛び込み、パワフルな投げ技や打撃技を叩きこむのがアレックスの格闘スタイル。持ち技はプロレス系の技が多く、チョップやニードロップ、パワーボムなどを得意としている。

STORY

ある日、アレックスとトムの前に現れた金髪の格闘家。そう、すべてはその男とのファイトが始まりだった。ストリートファイトを受けてたったトム……最強と信じ、目標だった彼が反撃もできぬまま倒されるという事実は、アレックスに大きな衝撃を与えた。同時にストリートファイトの奥深さを悟ったアレックスは、ファイトの世界や格闘家としての自分を知るため、そしてトムを倒した男と戦うために世界へ旅立つのであった。

PROFILE

NO DATA

アレックス

豪快かつ大胆に攻め込み、投げ技を決めろ！

アレックスは投げ、対空、突進と多彩な必殺技を持つパワーファイター。その攻撃力は全キャラクターの中でもトップクラスで必殺技がタメ系とコマンド系の複合タイプなのも特徴の1つ。中間距離での戦いを好み、中キックの届く距離が得意とする間合いである。通常技で牽制しつつ、飛び込みやスラッシュエルボーで主導権を握るのが基本戦術となる。

そして、アレックスの攻撃の軸となるのが投げ技。近距離ではパワーボム、中距離では一歩踏み込んでからのスパイラルD.D.T.が強力。相手に投げを意識させ、打撃or投げの2択攻撃で相手を警戒させる、これがアレックスの戦い方である。

連続技の軸となるのが、突進技のフラッシュチョップ。中or強はヒットすれば相手を後ろ向きにすることができ、パワーボムなどで追撃が可能。対空技となるエアニースマッシュは、攻撃発生が遅く判定も強くないため対空技としての信頼度は低いのだが、EXでならば地上でもヒットし、連続技に組み込めた。エアスタンピートは、コマンドがタメ系ということもあり、使い勝手が悪く使用頻度は低かった。しかし同じタメ系でもスラッシュエルボーに関しては中間距離からの牽制技として優秀で、ガードされても反撃を受けることが少なかった。

3つのスーパーアーツはどれも強力だが、主にブーメランレイドが選択された。連続技に組み込めるうえ、ストック数も2あり安定してダメージを与えられたからだ。逆にスタンガンヘッドバットは、ほかの2つに比べ威力は落ちるものの、決まれば確実にスタンさせる効果を持つため、追撃ダメージを含めればその威力は絶大。しかし、決めるタイミングが難しくバクチ要素に近いため確実性は低かった。

DUDLEY

どん底から這い上がった拳闘紳士

紅茶をこよなく愛する英国育ちの黒人紳士で、ヘビー級のプロボクサー。スポーツ選手、事業主として成功した父を持ち、少年時代は何不自由なく育つ。が、大学時代に父の事業が失敗すると環境が一変し、どん底の生活を強いられるようになる。それをきっかけにリングの世界へ身を投じ、ボクサーとして大成。失われた財産のほとんどを取り戻した。

ボクサーならではの素速い踏み込みと、強力なパンチに集約された接近戦を展開するのがダッドリーの格闘スタイル。ダンディズムに彩られた闘いの中には、「甘さ」という格闘家にとって致命的な欠点がみられる。完璧なファイト、完璧なフィニッシュを求めるばかりに詰めが甘くなることもあるが、そこは不屈の闘志と紳士のプライドでカバーしている。

STORY

辛酸をなめつつもどん底から這い上がり、プロボクサーとして成功したダッドリー。その努力で、父の事業の失敗により失った屋敷や会社も取り戻した。だが、どうしても取り戻せないでいたのが世界に数台しか残っていないジャガー……。父の青春と誇りそのものであった車だった。未だ行方の知れないその車を求めて、果てしない戦いを繰り返す。

PROFILE

NO DATA

ダッドリー

絶え間ない攻撃で地上戦を制す

格闘スタイルがボクシングのため、蹴り技はなくキックボタンを押してもすべての攻撃がパンチとなる。全キャラクター中、ターゲットコンボのバリエーションが一番多く、ボクサーらしいコンビネーションを見せる。地上でゴリ押しできる通常技や必殺技が多いため自ら飛び込むことはなく、あくまで地上戦が主体。必殺技の性能もあってか接近戦では無類の強さを誇り、強力なラッシュ力を持つ。飛び道具に対してはやや分が悪いものの、そこはブロッキングでカバー。そして、得意の間合いに持ち込み主導権さえ握れば、対空技も万全なので死角はない。

ダッドリーの戦い方は、通常技で中距離戦を制し、スキあらば必殺技で間合いを詰め、怒涛のラッシュへと持ち込むこと。これが必勝パターンとなる。中間距離で使用する技は、リーチがあり判定の強い強パンチと中パンチ。これらの技で牽制しつつ、ダッシュやダッキングで相手の懐に飛び込んでいく。また、相手の空振りやブロッキング後には、突進力のあるマシンガンブローが有効で、EXならばヒット後に追撃ができるため強力な連続技が完成する。また、対空にはジェットアッパー。この技はEXで出せば無敵時間があるため信頼できる対空技となる。当て身技であるクロスカウンターは、両手をブラリと下げ、ダッドリーの上半身に相手の打撃技がヒットした時に、カウンターを叩き込む技であった。

ダッドリーのスーパーアーツは、無敵対空技のロケットアッパー、高威力であり連続技としても使えるローリングサンダー、そして威力は低めだがストック数が多いコークスクリューブローがある。どの技も優れているため、選択はプレイヤーの好みが分かれた。

YUN

ユン

疾風のごとく宙を舞う白き龍

香港の裏社会に君臨する8人のボスを名付け親に持つ、双子の兄。弟のヤンと共に、街の若きリーダーとして信頼されており、「双龍」(ユンは白龍、ヤンは青龍)と呼ばれている。三つ編みの髪と目深にかぶったキャップ、スケートボードがトレードマーク。その性格は、明朗快活な若大将タイプで、直感的な判断力に優れているものの、やんちゃでケンカっぱやく、弟のヤンにいさめられることもしばしば。街の中華料理屋「昇龍軒」の娘ホイメイに想いを寄せられている。

中国拳法がユンの格闘スタイル。優れた直感力で状況を見切り、怒濤の連続技で相手を叩きのめす。「ひょっとして、勝てるかなって思ってた?」という生意気な語気からも絶対の自信があることがうかがえる。

STORY

上海で菜館を営む祖父の元で育ったユンは、今や双龍と称される双子の兄で、街の若きリーダーとして信頼されている。街を守るにあたって自分たちの実力がどれくらいのものか試したくなったユンは、中華料理屋の娘ホイメイの心配をよそに、弟ヤンと「世界の壁」の高さに挑戦するべく、旅立っていく。

PROFILE

NO DATA

チャンスを逃さず攻め続けろ!!

『ストⅢ』では、ヤンとの選択キャラクターであり、性能的には同じだった。しかし『ストⅢ2nd』以降、ヤンとは性能が異なるキャラクターへと変化し、手数と機動力を活かした戦い方を得意とする。ユンの必殺技は接近用の打撃技が中心。虎撲子は技の発生は遅いが攻撃力とスタン値が高く、主にスーパーアーツの幻影陣に組み込む技であった。鉄山靠は接近戦での要であり、ヒット時には追撃が可能となる。二翔脚は高く飛び上がり蹴りを2発連続で放つため、空中ブロッキングをされにくく、EXならば無敵時間もあるので対空技としても機能した。絶招歩法は突進して突きを見舞う技だが、スキが大きいため連続技用であった。ちなみに『ストⅢ2nd』からの変更点は、穿弓腿が二翔脚に変更されたのみで、それ以外に大きな変更はなかった。

スーパーアーツは、EXを多用するならストック数が多い槍雷連撃、対空技の揚炮、そして自分の分身を作りだしオリコンのように攻撃する幻影陣の3つ。どの技も使えるものばかりだが、やはりユンと言えば幻影陣だろう。難易度は高いが幻影陣はガード方向を揺さぶることができ、ヒットすればそのまま連続技へと持ち込め、この破壊力は凄まじかった。幻影陣をマスターすれば、ケンや春麗といった最強の一角をなすキャラクターとも互角に戦うことができたのだ。

全体的に通常技のリーチが短いため、近距離戦を仕掛けていくことになる。中間距離で相手の出方をうかがい、相手の牽制技の戻り際に鉄山靠や絶招歩法を叩き込んでいく。相手に地上戦を意識させたら、空中から雷撃蹴で飛び込み、連続技や投げへとつなげていく。パワー不足を手数と強力な連続技でフォローする。

YANG

冷静沈着 兄を支える 蒼き龍

香港の裏社会に君臨する8人のボスを名付け親に持つ、双子の弟。兄のユン同様、街の若きリーダーとして信頼されている。とんがった髪、ローラーブレードがトレードマーク。性格は冷静沈着な参謀タイプで洞察力に優れており、兄のユンとは対照的。大局を見極め、考えもなしに行動するユンを常に陰から支えている。自身は中華料理屋の娘ホイメイに憧れているが、ホイメイの妹シャオメイに猛アタックされている。

ユン同様、祖父に仕込まれたさまざまな中国拳法がヤンの格闘スタイル。その冷静さ、深い洞察力から戦いの流れを見極め、大波のごとき技の連続で相手を自分のペースに巻き込んで戦う。技のキレこそ優劣はつけがたいが、ユンとは微妙に違った戦法をとる。

STORY

聡明で、常に一歩引いた位置から兄を支えているヤンは、双子の兄・ユンと共に上海で茉館を営む祖父の元で育ち、現在は街の若きリーダーとして信頼されている。自分たちの実力を試そうと決意した兄・ユンを支え、共に「世界の壁」の高さに挑戦するべく、旅立っていく。

PROFILE

NO DATA

ヤン

必殺技に頼らず 通常技の手数で勝負

『ストⅢ』では、ユンとの選択キャラクターであったが、『ストⅢ2nd』から基本技などが異なり、まったく別のキャラクターとなった。だが、パワー不足を手数で補う戦闘スタイルはユンと同様で、通常技もグラフィックの変更はあるものの、性能や使い方に大きな差はなかった。ユンとの違いは攻撃の軸となる必殺技がなく、戦術に組み込んでいける技が少ないことだが、手刀を振り回しながら前進する蟷螂斬は別。ヤンのダメージ源である頼れる技である。対空技に見える穿弓腿は、攻撃発生が遅いため先読みでないと対空技として機能しない。快砲は高速移動する技だが、移動中は無敵状態ではないので使いどころが難しい技であり、白虎双掌打も使いどころのない技であった。前方転身はユンにもあった技で、技自体に攻撃力はないが、その後の追加攻撃を目的とした技だ。そのため、必殺技には頼れず通常技と蟷螂斬での組み立てが基本となる。これらの技で地上戦を意識させ、ユン同様に雷撃蹴からの強襲で連続技を狙う。これが基本戦術となる。

スーパーアーツは、どの技も連続技向きであり、安定性を求めるなら、ストック数も多くEX蟷螂斬を多用できる転身穿弓腿。アグレッシブに攻めるなら、星影円舞だろう。ユンの幻影陣と同じく分身を作りだして攻撃し、ガードを揺さ振れるが幻影陣ほどのダメージは望めず、あくまでもガードを崩す技なのだが、ゲージが短い分使いやすく、必殺技感覚で使われていた。また、雷震魔破拳は『ストⅢ3rd』ではストック数が減ってしまったが、ガードされてもスキがなく使いやすい技であった。技の発生が速いため、ラッシュ力を高める星影円舞を選択するプレイヤーが多かった。

IBUKI

戦う忍者くの一女子高生!!

戦国時代から現代にいたるまで、脈々と続く忍者の里に住む女子高生忍者。幼稚園に入ってから現在まで忍者としての修行を積んできた彼女だが、アイドルに憧れたり、勉強に励んだりと、その中身はごく普通の女子高生と変わらない。違うのは、忍者としての任務をこなすことくらい。多少のんびりしているが、やるときはやるという芯の強い、しっかりした女の子である。

日本古来の武道を組み合わせた忍者体術が、いぶき独特の格闘スタイル。無駄のない鋭い動きで相手の懐に滑り込み、急所めがけて必殺の一撃を打ち込むのを信条としている。小柄ゆえにパワーやリーチは劣るが、鍛えぬかれた脚力を活かした身軽さは、その欠点を補って余りあるものとなっている。

STORY

「忍者は影です。光が当たるときは消えるときです」。小学校3年生のときに校長先生から教えられたことを思い出す。あの厳しい修行の日々を経験するのが私たちだけなんて不公平……と思っていた時期もあったが、今は任務があれば世界中どこへでも行かせてもらえるという現実に満足している。そんな中、「Gファイル」なる資料を謎の組織から奪取せよ、という新たな任務を請け負ったいぶきは、世界へと旅立って行く。

PROFILE

NO DATA

使いこなせれば、最強の座もあり!

いぶきの技は、どれもひとクセもふたクセもある技ばかり。使いこなせれば面白いように相手を翻弄できるが、テクニカルなキャラクターであるため、使いこなせるまでに時間がかかった。極めれば強いだけに、非常に奥が深いキャラクターである。『ストⅢ2nd』までのいぶきは多彩なターゲットコンボと強力なスーパーアーツである破心衝により、接近戦を得意としたが、『ストⅢ3rd』で破心衝が削除され、全体的に接近戦が弱体化。しかし、相手を抑え込むターゲットコンボと相手をかく乱する技である霞駆けや築地越えにより、攻撃バリエーションが増えた分、パワーアップされたとも言える。

いぶきの特徴は、ターゲットコンボや特殊技、必殺技などの多彩さであり、距離に応じて技を使い分けることでその真価が発揮される。苦手とする間合いはなく、どの距離でも戦えるのがいぶきの強みだ。しかし、ラッシュ力はあるもののパワー不足なため決定打に欠ける。また守勢時をきり返せる技が少なく、常に自分のペースを乱すことなく攻め続けることが重要であった。いぶきの必殺技は、高速で移動する霞駆け、相手の頭上を飛び越える築地越え、飛び道具の苦無や特殊投げ技の首刈り。そして、突進技である旋や飛燕、対空技の風斬りや投げ技の雷打など忍者らしい技が揃っていた。

スーパーアーツは、どれも強力だがEXを多用し手数で攻めるいぶきにとっては、ストック数が多い霞朱雀が最も多く選択されていた。他の技もストック数は1と少ないが、連続技に組み込める闇時雨や投げ技である鎧通しなども、攻撃力の低いいぶきにとっては魅力的な技であった。

NECRO

人体兵器として改造された強化人間

ソ連崩壊後のロシア。湖のほとりの貧しい寒村で育った若者イリヤは自由と富、そして力を求めて都会を目指す。その途中、ギルの秘密組織と接触して騙され、人体兵器の実験体としてDNA改造を施される。超人的な柔軟性と体内発電能力を持つ肉体に変貌したイリヤは、特殊工作用強化人間「ネクロ」として組織に従い、活動するようになる。だがその心の内は真の自由を求めてやまない。

ゴムのように伸張し、ムチのようにしなる手足と、体内で発生・増幅できる電流を組み合わせた予測困難な動きを武器に戦うのがネクロの格闘スタイル。コンピュータによって構築された戦闘術を、サイバー技術によって脳に刷り込んでいるため、超人的な力のすべてを引き出して戦うことを可能にしている。

PROFILE

NO DATA

ネクロ

STORY

素晴らしい将来を約束する、という秘密組織の言葉に踊らされ、超人的な力を得たネクロ。しかし、その「力」は、心の中に深い闇しかもたらさなかった。そしてネクロは悟った……自分が捨てたものの中に、真の希望があったのだと。自分が捨てたもの……真の自由を取り戻すために、ネクロは闘いを続ける。

リーチの長さはトップクラス

判定は強くはないが、リーチの長い通常技が多いのがネクロの特徴。リーチの長さを活かした遠〜中距離戦を好み、通常技で牽制して相手を飛ばし、対空技や電磁ブラストで迎撃するのが基本戦法。地上、空中問わず通常技のリーチがあり、空中戦もこなせるというオールラウンドな戦いもできる。待ち戦法も可能だが、特殊ドリルキックの性能が良く、また打点を低くすればガードされても反撃されないため、ドリルキックからの接近戦に持ち込むといった、アグレッシブな戦い方も可能であった。

ネクロの必殺技は通常技と同じでリーチのある技が多く、EXならばガードされても反撃を受けにくいという特徴がある。また、中段攻撃が多くガードされにくいというのも好材料。トルネイドフックは、弱ならばガードされても反撃を受けないため、間合い調整をかねて使われた。

電磁ブラストは、削りや早出し用の対空技として使え、ライジングコブラやフライングバイパーは中間距離から出していく中段技である。そして、スネークファングはリーチのある打撃系投げ技。下段攻撃なので上段ガードはできず、投げた後に追撃も可能であった。しかし追撃した場合、スネークファング自体のダメージがゼロになってしまう欠点もある。

スーパーアーツは対戦するキャラクターにより使い分けられていた。安定して使われていたのがエレクトリックスネーク。ストック数も多くEXを多用しやすいうえ、スタン値が高いのが魅力。そして、空中からのラッシュを得意とする相手には超電磁ストーム。一方で投げ技のスラムダンクは、攻撃力は高いのだが回避されやすく、使いどころが難しかったため選択されることは少なかった。

SEAN

ショーン

負けん気だけは人一倍
ケンを師匠に持つ
火の玉熱血ボーイ！

ブラジルのごく普通の家庭に育ったスポーツ万能の熱血少年で、大学ではバスケットボールをやっている。日系人の祖父にしつけられたせいか、礼儀正しい面を持ち、また「たとえ今日負けても、明日は勝つ」という信条を持つ負けず嫌いでもある。格闘大会でのケンの闘姿に感動し、弟子入りを志願。その後はケンを「師匠」と呼び、修行するようになる。

理想と仰ぐケンの格闘スタイルを模倣したものが、ショーンの格闘スタイルと言える。技のキレや威力こそケンには遠く及ばないものの、ケンの技を原型とし、天性の身体のバネを活かしたオリジナル技には光るものがあり、今後の改良次第ではより強くなる素質を秘めている。いつかオリジナルの必殺技を持つことを目標としている。

STORY

尊敬するケンを師匠とし、毎日厳しい修行に明け暮れるショーン。ショーンは、ケンに教えられたことが自分の力として吸収されていくことに、大きな喜びを感じていた。いつか全米バトルトーナメントで優勝することを目標に、そしてケンを納得させる独自の格闘スタイルを確立するために、より強い相手を求めて武者修行に出る。

PROFILE

NO DATA

チャンスを逃がさず一気に叩き込む！

ケンの弟子だけあり似たような技を使うが、どれも安定性に欠ける。攻守において頼れる技が少ないため、ダッシュやタックルなどの機動力のある技でどこまで戦えるかが、勝ち抜くための課題。「攻めるより守れ」的な戦い方となり、ブロッキングをマスターしているかいないかで、勝率は大きく変わった。

ショーンの必殺技は近距離で有効なものが少ないため、中間距離での使用がメインとなる。ダッシュと併用して使っていくのがショーンタックル。下段攻撃の打撃投げなので決まりやすいが、見切られやすいのが欠点。突進技のトルネードやリュウビキャクも同様、ガードされた場合のリスクが大きすぎるため使用状況が限られていた。しかし、必殺技の中で唯一使えたのが、連続技に組み込みやすいドラゴンスマッシュ。対空性能は低いが、無敵時間があるため守勢に回ったときには頼れる技であった。また、EXならば対空技としての信頼度の高い技である。

スーパーアーツについては、EXを使っても必殺技の性能は良くないので、使い勝手の良い技が好まれた。最も多く使われたのがハドウバースト。ダメージは低いがストック数が多く、ゲージが短いのが特徴。ハイパートルネードは無敵時間が長く連続技として組み込みやすいうえ、起き上がりや割り込みにも使え、威力も高い。しかしゲージが長いため、使用状況が限られた。そしてショウリュウキャノンは、対空技としは優秀だがほぼ真上に上昇していくため、反撃技としては使いにくい技である。攻め手に欠けるショーンにとって、スーパーアーツは最大のダメージ源。手数で攻めるハドウバーストか、一撃に賭けるハイパートルネードかの選択は難しいところであった。

仙術の怪老 極めし仙力に不可能はない！

アマゾンのジャングルにある洞窟で、動物たちと暮らしている仙人。140歳の日系人らしいという以外、詳細は不明。欲や野望に対する執着心は希薄だが、自らの能力を高めることには貪欲で、今や常人の数倍の身体能力を有している。「何でもできる。仙人に不可能はない」という言葉を信じて仙術を極めたが、なんでもできるようになってしまうと、今度は退屈な毎日に飽きてしまう始末。いかにして暇をつぶすかが、オロ最大の悩みとなっている。

無駄な力は使わず、自然な体さばきから技を繰り出すのがオロの格闘スタイル。枯れ果てた老人とは思えない運動能力を持ち、技のキレと威力は、若い格闘家たちにも劣らない。長い年月の間で積み重ねてきた実戦経験がオロの強さを支えている。

PROFILE

NO DATA

STORY

何でもできる……自分のことなら思いのままにこなせるという事実がオロを退屈にさせる。そんな退屈な日々を送る中、「他人」という思い通りにならない存在の中に、人生の豊かさがあると気付き、弟子をとることを決意する。仙術の、そして体術の後継者となりうる人物を捜すため、オロは旅支度を整える……。

中～近距離を制し主導権を握れ

他のキャラクターとは違った独自の攻撃スタイルを持つオロ。性能の良い基本技と攻撃範囲の広い必殺技で、中～近距離戦を制していく。中間距離をウロウロしながらリーチのある弱キックや中パンチ、中キックを軸にし攻撃を組み立てていくのが基本。特に中キックはヒット時に相手を浮かすことができ、そこから強烈な連続技へとつなぐことができた。また、スーパーアーツへの依存度が高いので、ゲージを溜めることを意識して戦っていくのが基本戦術となる。

オロの必殺技は飛び道具、対空技、突進技、投げ技とバランス良く揃っている。飛び道具の日輪掌はEXならばホーミングするため非常に使い勝手が良く、攻めの基点ともなる。対空技の鬼ヤンマはタメ技だが連続技にも使えるうえ、EXならば無敵時間を持つため信頼度は高い。そして人柱渡りは、相手に向かって飛び込み踏みつける技で、中パンチからつなげる連続技の要となり、空中でも出すことが可能であった。投げ技の仁王力は中キックから連続技となる。どの技も攻撃力は低いため、攻撃を途切れさせないよう、ラッシュをいかにして持続するかがポイントであった。

オロの持つスーパーアーツはどれも高性能なのだが、多く使われていたのが夜行魂。威力は低めだがゲージが短くストック数も多いので、連係に組み込みやすいのがその理由だろう。また、投げ技の鬼神力や打撃系の天狗石は、攻撃力の高さは魅力的だが相手に警戒されやすく、決めるのが難しい技であった。補足として、オロのスーパーアーツは他のキャラクターと違い少し特殊で、パンチボタンを2つを同時押しすることでパワーアップ版を使うことができた。

ELENA

カポエイラを繰るサバンナの女戦士

アフリカのサバンナで生活する、小さな部族の族長の末娘。フランスへ留学し博士号を取得した父に、一人娘として可愛がられて育ったせいか、おおらかで何事にも感動と感謝の念を忘れない。父の「我が部族は戦士の血を持つものだ、戦うことが部族の文化であり存在そのものなのだ」という教えに従い、カポエイラを修得した。

手枷をはめられた奴隷たちが、足を使って闘うことで編み出された格闘技カポエイラが、エレナの格闘スタイル。長い足と天性のバネから繰り出される足技は、女性の非力さを補い、男性にひけをとらないパワーを持つ。まるで踊っているような、リズミカルかつ流れるような動きで相手を翻弄し、芸術的な変幻自在の蹴りを見舞う。

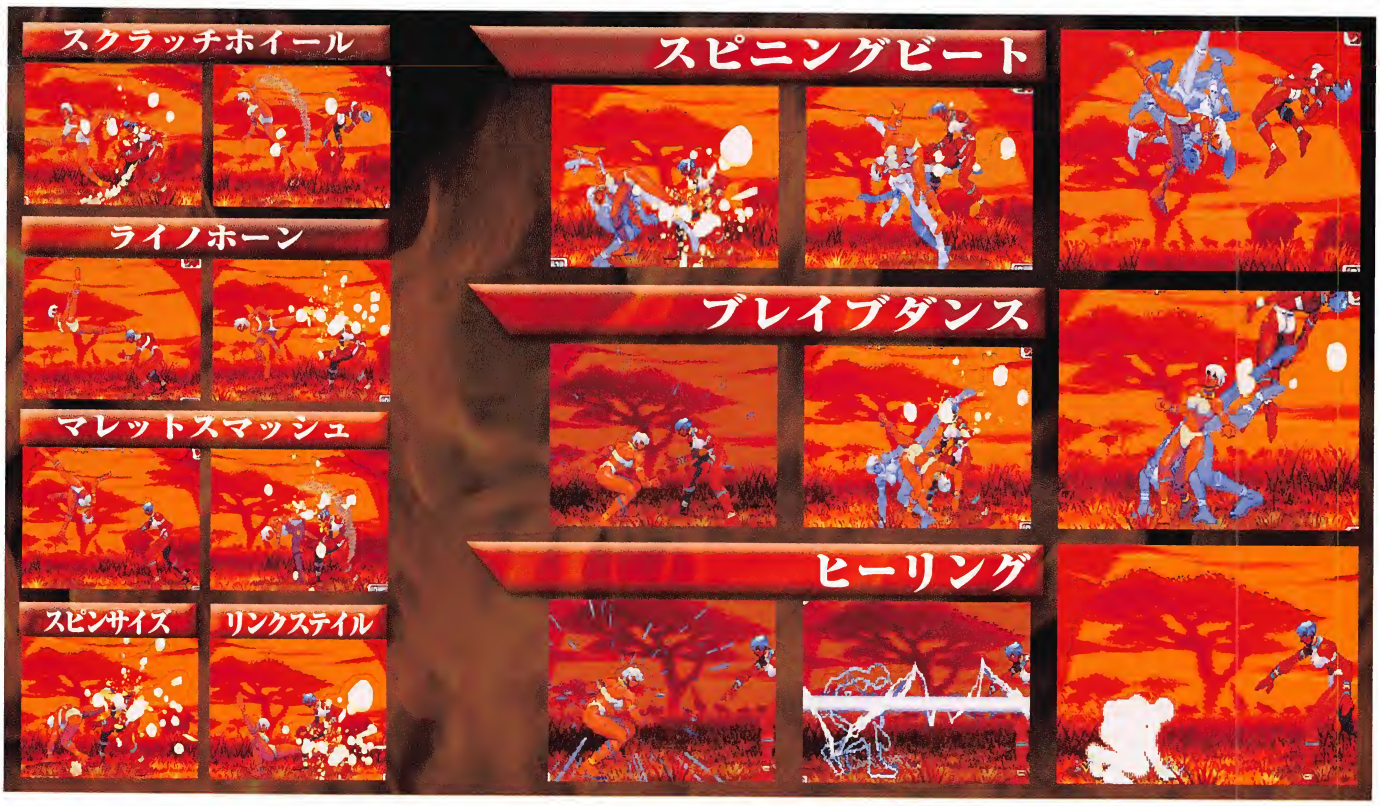
STORY

ストリートファイトは、お友達を増やすための手段……ひと勝負交えた後は、戦っていた相手をお友達にできるという特技を持つエレナ。そんな彼女は尊敬する父に習って、自分も留学して勉強することを決意する。そして留学先を日本に決めたエレナは、故郷のサバンナを発つ前に父の主催する闘技大会に参加、部族の代表として戦いを始める。

PROFILE

NO DATA

エレナ



リーチのある足技で、奇襲をかけろ！

エレナの攻撃はすべて足技であるため、手による攻撃はない。また、近距離と遠距離とでの技の変化がなく、他のキャラクターに比べ通常技が少ないのが特徴である。どの技もリーチが長く中距離戦を得意とするが、相手を固めていける通常技or必殺技がないため、近距離では投げ技を狙うことになる。全体的にリーチは長いのだが、攻撃動作が遅いためラッシュ力に欠けるのが欠点である。

必殺技は中間距離で威力を発揮するものが多く、奇襲に適しており通常技同様リーチが長いのが特徴だ。なかでもスピンサイズは、中間距離で牽制技として使え、ヒットすれば追加入力が可能。EXならば連続技として使え、エレナのダメージ源であった。また、下段攻撃から不意に出すマレットスマッシュが強く、中段攻撃なので下段ガードを潰すことができた。さらにヒット後、ブレイブダンスへとつなぐ連続技も強力である。そして守備の要となったのがスクラッチホイール。対空性能が高く、EXならば無敵時間があるため対空技や割り込みなどに使われた。エレナは必殺技に限らず、対空技が豊富なため、遠距離では通常技、近距離ではEXスクラッチホイールと使い分け、迎撃していくことができた。

スーパーアーツでは、まずお目にかかれないのがヒーリングだろう。発動し相手が何もしなければ、全体力の1／3を回復するが、それはまずありえないので使うだけ無駄に近い。スピニングビートとブレイブダンスは連続技として使えるうえ、ストック数も多め。特にスピニングビートはEXを多用するエレナにとっては、ゲージも短く使いやすい技である。また、ブレイブダンスは、突進力があるため反撃技としては非常に優秀であった。

HUGO

パワーと瞬発力をかね備える負け知らずの大巨人

ドイツの農家出身のプロレスラーで、元マッドギアのメンバー。家出したあとは20歳で渡米し、その巨体と怪力を活かしてプロレスラーとなる。その実力はプロレス界のみならず、アルティメット戦でも負け知らずという圧倒的な強さを誇る。そばには常にマネージャーのポイズン（元マッドギアの一員で、ニューハーフ）がおり、頭の回転が鈍いヒューゴーに代わって、さまざまな仕事をこなしている。

大味だが破壊力絶大のプロレス技を使いこなすところに、ヒューゴーの格闘スタイルが見出せる。その圧倒的な巨体からは信じがたい瞬発力と跳躍力は、得意のブリーカー系やプレス系の技を上空から繰り出すことを可能にし、その威力を十二分に引き出している。

STORY

負け知らずのプロレスラー・ヒューゴー。次の目標をCWAタッグトーナメント大会に定めたものの、ヒューゴーを快く思わないライバルの陰謀により、あろうことかパートナーを失ってしまう。大会まで約3ヵ月……、自分のパートナーに相応しい選手を捜すため、マネージャーのポイズンと共に各地を回る。

PROFILE

NO DATA

ヒューゴー

投げ技と打撃技でプレッシャーを与えろ！

接近戦でその真価を発揮する、強力無比な投げ技を持った典型的な投げキャラクター。投げ技だけでなく、打撃の攻撃力の高さも売りである。中間距離戦も強く中パンチや弱パンチ、しゃがみ中キック、ジャイアントパームボンバーなどで相手にプレッシャーをかけていく。そして相手が牽制技を意識したところに、不意のミートスカッシャーを決める。また、対空技ではしゃがみ強パンチが安定しており、先読みでショートダウンバックブリーカーやメガトンプレスで迎撃。これらがヒューゴーの基本戦術となる。

ヒューゴーの持つ投げ技は4つ。メインとなるのは投げの間合いが広いムーンサルトプレスと相手を壁に投げつけるウルトラスルー。なかでもウルトラスルーは投げつけたあとの吹っ飛び中に空中コンボが入り、そこから空中投げのショートダウンバックブリーカーにつなげるのが基本。また、メガトンプレスにつなぐこともでき、怖ろしい連続技になる。そして中距離から狙っていくのがミートスカッシャー。通常技に絡めて使うと効果的であった。ちなみに打撃技のモンスターラリアットはガードされると最悪な状況に陥るので、使われることは少なかった。

ヒューゴーの持つスーパーアーツは、どれも強力で、ギガスブリーカーは全体力の50%を奪う大技であり、メガトンプレスは対空技、ハンマーマウンテンは連続技に組み込むことができた。基本をギガスブリーカーとしたうえで、空中戦が強い相手ならメガトンプレス、ラッシュが強力な相手ならば無敵時間があるハンマーマウンテンと、対戦相手により切り替えていく。技が決まれば試合の流れはヒューゴーに傾くので、スーパーアーツの選択は重要であった。

URIEN

全能を目指すギルの実弟。その能力は人智を超える…!?

紀元前より世界を陰から支配しているという謎の秘密結社の総統ギルの実弟。総統候補の1人として6歳の頃から英才教育を施されたが、情緒不安定という理由で兄のギルが総統に選ばれ、ユリアンは副総統の座に甘んじることになる。現在は副総統としてギルから信頼を寄せられているが、その心の内は決して払拭できない屈辱感に満ちている。

パワーとスピードをかね備えた肉体と、数千年の歴史の中で培われた組織秘伝の格闘術を駆使して戦うのがユリアンの格闘スタイル。組織秘伝の格闘術には66の奥義があると言われ、ユリアンはその1つである「エイジスリフレクター」を修得している。その実力は性質こそ多少の違いがあるものの、ギルと同等の力を有している。

ユリアン

STORY

西暦2200年に完成されると伝えられる理想社会の実現を目指し、遠い昔より活動を続けている「秘密結社」にユリアンはいた。組織の副総統として、総統である兄・ギルに付き従っている。だが、いつかギルから総統の座を奪おうと画策している。そしてついに抑えきれなくなった感情を剥き出しにしたユリアンは、総統の座をかけてギルに挑むのだが……。

PROFILE

NO DATA

エイジスリフレクターで相手を挟み込め！

ユリアンは飛び道具と突進技を持ち、さらにリーチのある通常技での遠～中距離戦を得意とする。安定した対空技がないので防御面が不安材料であったが、飛び込みを防止する中or強のメタリックスフィアを牽制技として使うことで、ある程度は防御面を補うことができた。

基本的に攻めるより相手の行動をうかがいながら戦うのが基本だが、エイジスリフレクターを使った攻撃が強力なため、発動後は一転してアグレッシブな戦い方へと豹変する。エイジスリフレクターは、単体では強力ではないが、そこから派生する連係技の爆発力が凄まじく、エイジスリフレクターで相手を挟んでからのチャリオットタックルが強力であった。

必殺技は遠～中距離で威力を発揮する技が多く、飛び道具のメタリックスフィア以外は突進系の技である。突進技で連続技の軸となるのがチャリオットタックル。ガードされるとスキができるが、反撃を受けにくいのが特徴。そして牽制技もかねるのがデンジャラスヘッドバット。空振りorガードされてもスキが少なく、足払いをかわしつつ攻撃できた。さらにEXならばヒット後に追撃が行えるのも使いやすい理由である。

スーパーアーツはエイジスリフレクターが圧倒的に多く、その理由は前述の通り。タイラントパニッシュは威力が高く連続技にもなり、破壊力は他の2つを凌駕する。逆にユピテルサンダーは、威力こそ低いがスタン値が高いのが魅力である。しかし使うのはやっぱりエイジスリフレクター。ほかの技も決して性能が悪いわけではないが、エイジスリフレクターの性能が高すぎるため、霞んでしまうのだ。逆にこの技がなければ、ユリアンはここまで強くなかっただろう。

すべてが謎に包まれた未知なる存在 謎のエージェント

すべてが謎に包まれた存在……Q。トレンチコートに身を包み、不気味な鉄仮面で顔を覆っていること以外、CIAの情報力を持ってしても、その素性や活動目的は依然として不明のまま。唯一わかっているのは、全世界で頻発している猟奇的殺人事件の現場写真のどこかに必ず写っているということだけ。これを手掛かりに、いつの日かその正体が明かされる時がくるのだろうか……。

Qの格闘スタイルは、その巨体から力任せに繰り出す、一撃一撃が絶大な破壊力を持つ打撃や体当たりに見出すことができる。その動きは鈍重で素速いとは言えないものの、リーチの長さで相手を圧倒する。正体同様、技も謎だらけで、技名には「突進及び致死連続打撃（仮）」など、すべてに（仮）が付けられている。

PROFILE

NO DATA

STORY

世界中で頻発する猟奇的殺人事件の捜査に乗り出したCIAは、その捜査の中で謎の男Qの存在を確認する。トレンチコートに鉄仮面姿の男Qは、時間的な法則を無視して世界各地の殺人現場に姿を見せるなど、まったくもって奇怪な存在であった。果たして、Qは猟奇的事件に関わる存在なのか？　だとしたら、その行動の目的は？　まして、世界の格闘家たちと拳を交える理由とは!? すべてが謎に包まれたままのQは、今も世界のどこかに姿を現している……。

捕獲及び痛恨打撃（仮）

突進頭部打撃（仮）

突進下肢打撃（仮）

突進頭頂部打撃（仮）

高速度連続打撃（仮）

突進及び致死連続打撃(仮)

腹部及び後頭部への痛打(仮)

爆発を伴う打撃や捕獲(仮)

パーソナルアクションで防御力を上げろ！

攻撃力の高さとリーチのある通常技を持つが、動きの鈍重さと技の発生の遅さがネック。しかし捕獲及び痛恨打撃（仮）からの強力な連続技は、弱点を補って余りあるほどの破壊力を持つ。また、Qの大きな特徴としてパーソナルアクションが挙げられる。Qのそれはラウンド終了時までに、防御力が3回までアップでき1回で約10%、2回で約25%、3回で約35%増加する。見落としがちであるが知っていると知らないとでは、大きな差が出てくることになる。

Qが持つ5つの必殺技は、突進技と投げ技に分かれる。突進技は上段攻撃の突進頭部打撃（仮）、中段攻撃の突進頭頂部打撃（仮）、下段攻撃の突進下肢打撃（仮）があり、中段攻撃と下段攻撃を使い分ければ、ガード方向を惑わすことができた。そしてQの主力技となるのが投げ技捕獲及び痛恨打撃（仮）。投げたあとの落下中に追撃することができ、壁ぎわならば追撃後の着地にさらにこの技を重ねることができた。しかもジャンプか発生の早い打撃技、無敵技でしか回避不能であった。またもう1つの突進技・高速度連続打撃（仮）は、接近戦時の連続技であったが、あまり使われなかった。

スーパーアーツはどれも使えるものばかりだが、最も多く選択されたのは突進及び致死連続打撃（仮）である。その理由としてQは無敵技を持たないため、相手のラッシュに非常に弱く、脱出するには無敵時間を持つスーパーアーツは必要不可欠だったからである。そのため、無敵時間を持ち突進力のあるこの技が選ばれていた。他の技もそれなりに使える技ではあったが、以上の理由を考えると、必然的に突進及び致死連続打撃（仮）という選択肢しか残らないのだ。

究極の人型兵器 自我に目覚めつつある殺戮マシーン

TWELVE

トゥエルヴ

ギルの秘密結社で製造された、究極の人型殺戮兵器。ネクロの改造に用いられた方法をさらに強化・改良して作られた量産タイプの完成型で、変幻自在の生体ボディを持つ。任務を終えるたびに研究所のカプセルの中へ戻り、傷ついた肉体の復元と記憶の書き換えを行い、そのすべてを初期化されている。だが、そんな殺戮マシーンであるトゥエルヴが自我に目覚めつつあることに、博士であるドクター呉を始め、研究者たちは気付いていない。

変幻自在なボディを、その状況に最適な凶器に変形させて相手を殺傷するのがトゥエルヴの格闘（戦闘）スタイル。その特異なボディは、対戦相手のすべて（容姿や能力など）を完全にコピーするという能力も持ち、計り知れない戦闘力を秘めている。

STORY

総統となったユリアンによって提唱された「人体再構成理論」に基づき製造された、人型殺戮兵器トゥエルヴ。組織から脱走した……そう、存在自体が機密の固まりであるネクロとエフィーを捕らえるために、刺客として送り込まれる。次々と再生する細胞、そして永遠に書き換えられる記憶……。「死なない戦士」は永遠に組織に従う生体兵器となるのか、それとも……。

PROFILE

NO DATA

自由自在に跳び回り、相手をかく乱せよ

トリッキーな攻撃で空中戦を得意とするトゥエルヴ。通常技にクセがあり扱いには手を焼くが、軸となる技を覚えてしまえば地上や空中からの変幻自在な攻撃が展開できる。シリーズ初の空中を移動できる滑空能力を持ち、そこからの繰り出すトリッキーな攻撃で、相手をかく乱していくのがトゥエルヴの基本戦術。そのため、飛び込みやすい中間距離で攻防を得意とする。地上と空中から巧みに攻撃することで、ガードを揺さ振ることができた。

空中からの攻撃が基本となるため、必殺技は牽制技として使っていくことが多い。特にN.D.L.は中間距離から攻撃できる技であるため、牽制にはうって付けの技である。EXでならばヒット時に相手を浮かせる効果を持っていた。また近距離で弱キックからの連続技と使っていくのがA.X.E.。連打することでヒット数が増えるのが特徴であった。そして、空中から強襲するD.R.A.。スキが大きい技なので多用するのは危険だが、しゃがみガードを崩すので奇襲技として使えた。全体的に削り技として使える技がないため、通常技でプレッシャーをかけながら押し込んでいくことになる。

スーパーアーツには、X.C.O.P.Y.というかなり特殊な技があり、その能力は発動後、相手の姿に変身しスーパーアーツ以外の技が使えるようになる。さらに変身中は攻撃力や防御力が1・25倍になるメリットもあるが、使いどころがイマイチ見いだせないのが実状。そのため、多くのプレイヤーはストック数と連続技に組み込めるX.N.D.L.を選択した。また、もう1つのX.F.L.A.T.は、D.R.A.の強化版。空中からの奇襲技的な要素が強く、使いどころが限られていた。

REMY

レミー

愛と憎しみに燃える2つの炎
復讐に燃える銀髪の青年

長い銀髪にスマートな体形、そしてどこか暗い雰囲気を漂わせている美青年。幼い頃、格闘家の父が自分たち家族を捨てたことを激しく憎んでいる。その怒りと憎しみは父のみならず、すべての格闘家にも向けられている。その一方で自分の姉だけは愛しており、姉が亡くなってからもその遺体を氷漬けにして海底に保存するなど、狂気じみた一面も持つ。

綺麗なラインを描く蹴り技の数々が、レミーの格闘スタイルを物語る。足使いの上手さは格闘家の中でも随一で、傷心のノクテュルヌに見られるように、足での当て身まで修得しているほど。また独自の「気」も操ることができ、どんな相手に対しても弱点を見せない強さを持っている。それぞれの技に、その技にふさわしいフランス語が添えられているのも興味深い。

PROFILE

NO DATA

STORY

自分たち家族を捨てて姿を消した、格闘家の父。父に対する怒りと憎しみは、依然行方不明の父に代わり、全ての「格闘家」に向けられるようになる。「格闘家」が憎い……ただそれだけの理由で戦い続けるレミー。悲しく歪んでしまったその心に何を想うのか……。そして、その歪んだ心に光が射し込む日は訪れるのであろうか……。

「攻撃は最大の防御」レミーの能力を活かせ

レミーは飛び道具と対空技、そして突進技を持ちオールラウンドに戦うことができる。通常技のリーチもあり完璧と思われがちだが、防御力が低くスタンゲージが短い。そのためスキを見せると一気にたたみ込まれ、即KOにつながることも少なくない。基本的には必殺技と中キックやジャンプ防止の強キックなどで牽制し、冷たく蒼いルグレorダッシュからの投げを狙うのが基本戦術。防御面に不安こそ残るが、キッチリと理詰めで相手を押し込めば安定した強さを発揮するキャラクターである。

また必殺技の性能も高く、攻撃の要になるのはヴァルテュの残光・バスと冷たく蒼いルグレ。ヴァルテュの残光・バスは、オットと違い下段攻撃の飛び道具。オットに比べ多少スキがあり発生も遅いが、遠距離や相手の起き上がり時、牽制するときなどに使えば、そのスキを埋めることができる。そして突進技の冷たく蒼いルグレは、小さく飛び上がるため、下段攻撃をかわすことができ、またガードされても反撃を受けにくい。そしてマ・シェリの悲哀は、EXならば無敵時間もあるので、対空技としての信頼度は高く安定した対空技である。

スーパーアーツは総合的に使い勝手の良い憤怒のシュペルノーヴァが多く、対戦相手によりヴィエルジュに安息をと使い分けられた。傷心のノクテュルヌは上級者に対しては使いにくく、またストック数が少ないのが痛い。憤怒のシュペルノーヴァはゲージが短く、ストック数も多いためゲージを1本残しつつEXとスーパーアーツを使い分けることができた。また、飛び道具なので牽制にも役立ち、無敵時間もあるため、近距離からでも気軽に使うことができた。

MAKOTO

まこと

『一撃必殺』空手の真髄ここにあり！

超硬派な熱血空手少女。竜胆館（りんどうかん）という名門空手道場の娘として生まれる。その性格は非常に男勝りで、口調も今どき珍しいほどのバリバリの土佐弁を使う。まだ歳も若く背も低いが、腰に巻いた黒帯は伊達ではなく、空手の実力は相当なもの。白の道着、そして首に巻いた黄色の長鉢巻きをトレードマークとしている。

まことの格闘スタイルは、竜胆館に伝わる空手一筋。ゆったりとした独特の動作から、一気に踏み込んで繰り出される、体重の乗った正拳突きや蹴りは、小さい体からは想像できないほどの破壊力を持ち、一撃必殺という空手の真髄を見せつける。また丹田練気・攻めの型のように、独自の「気」を扱えるところからも精神力の高さがうかがえる。

STORY

名門空手道場・竜胆館は、師範であった父が亡くなってからというもの、かつての繁栄ぶりは見る影もなくなっていた。「兄・まさるは武術の才能がないことを理由にサラリーマンになってしまった……、まさか年老いたじいちゃんに任せるわけにもいかないし……」。現状を憂うまことは、全国に竜胆館の名前をとどろかせ、寂れた道場に活気を取り戻すことを決意し、ストリートファイトの世界に身を投じる。

PROFILE

NO DATA

接近戦時の爆発力はトップクラス！

まことは小柄ながらも接近戦における爆発力はトップクラスの実力を持つ。接近戦を得意とするため、中距離では攻撃判定が強くリーチのある中キックやしゃがみ中キックで牽制し、ダッシュや飛び込みなどで一気に間合いを詰め、吊るし喉輪・唐草を狙うのが基本戦術となる。そして吊るし喉輪・唐草後にしゃがみ弱キック→突進正拳突き・疾風→正中線五段突きが決まれば相手の全体力の半分近くを奪う大技となった。この技はスタン値が非常に高いため、スタンゲージの短いキャラクターには、まことの爆発力は脅威だった。

まことはおもに2つの技を中心に攻撃を組み立てることになる。攻撃の軸になるのは突進正拳突き・疾風。ヒット後、まことが先に動けるため打撃 or 投げの二択攻撃が可能であった。そして要となるのは、吊るし喉輪・唐草。投げたあとにさまざまな技での追撃が可能であり、強パンチ→突進正拳突き・疾風が安定していた。このほか、中段攻撃となる打ち下ろし手刀・嵐や空中から奇襲する閃空カカト落とし・剣などがあるが、前述の2つの技を決めるための牽制技であった。

選択するスーパーアーツは、正中線五段突きが最も多かった。理由は前述の通り、連続技に組み込みやすくガード後の反撃技としても強力だったからだ。暴れ土佐波砕きは、三角跳びから蹴りを放つ技で攻撃力は高いのだが、使用状況が限られるため使いにくい。そして丹田練気・攻めの型は、攻撃力を1・75倍に高める技だが、ブロッキング以外のガードができないため、リスクが高すぎた。以上のことから、選択肢としては正中線五段突きが残ることになり、必然的に選択されることとなった。

悪しき波動 殺意の波動に目覚め 何を求めるのか？

すべてに破壊をもたらす究極のパワー……、「殺意の波動」に目覚めたリュウ。破壊の衝動に駆られ、死闘を求めて闘いを繰り返すが、まだ完全な「殺意」に囚われているわけではなく、わずかに本来のリュウの精神を残している。そのせいか、己の中の本性（殺意の波動）に抗いきれないことに苦悩している。

「殺意の波動」に目覚めたリュウは、本来のリュウが持っていた基本的な格闘スタイルを引き継ぎつつも、豪鬼の持ち技でもある「阿修羅閃空」や「滅殺豪昇龍」、そして「瞬獄殺」を使えるようになっている。しかし、まだ完全な「殺意の波動」に目覚めていないせいか、豪鬼が使う同様の技よりもキレや威力は劣っている。その真の力は「殺意の波動」が完全に目覚めたときに発揮されるだろう。

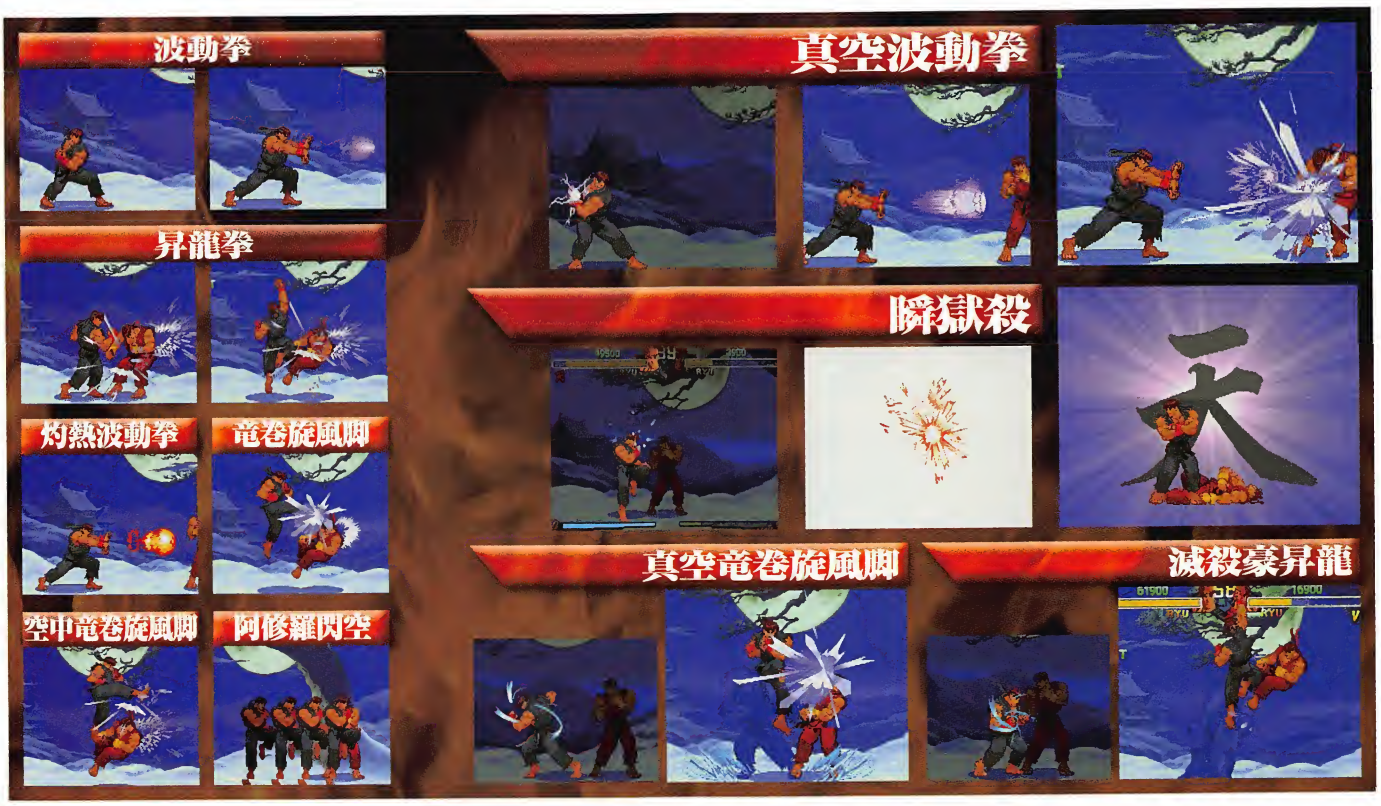
STORY

感情の抑制がきかないまま、ただひたすらに闘いを求めて歩き続けるリュウ。長い修行……、そして戦いの果てに待ち受ける運命は？　「殺意の波動」を抑え、本来のリュウに戻れるのだろうか？　それとも完全な「殺意の波動」に目覚め、「拳を極めし者」第二の豪鬼となってしまうのか？　その結末はリュウのみぞ知る……。

PROFILE

NO DATA

殺意の波動に目覚めたリュウ



その強さはリュウ 超えるのか？

殺意の波動に目覚めたリュウの性能は、基本的にリュウのものを引き継いでるが、防御力&気絶値は豪鬼並みに低い。しかし技の性能が若干異なり、昇龍拳と竜巻旋風脚は豪鬼のように空中連続ヒット能力が加わっている。また殺意の波動により、阿修羅閃空と滅殺豪昇龍、そして瞬獄殺を修得するが、性能はどれも豪鬼のものに劣る。阿修羅閃空は移動後の硬直が長く、瞬獄殺は攻撃発生が遅くなっている。しかし、滅殺豪昇龍だけは攻撃力が若干低いだけで性能は豪鬼のものと同じである。結果的に性能だけをみれば、殺意の波動に目覚めたリュウは、リュウ以上豪鬼未満という位置付けになる。

基本的な戦い方はリュウと同様、波動拳を軸とした戦い方となる。やはり波動拳と昇龍拳は頼れる技であり、基本戦術は「波動昇龍拳」である。ただ1つ違う点は、防御力と気絶値の低さ。攻撃を立て続けに受けると気絶しやすく、体力が激減していく。そのため豪鬼のように攻め続けることが最大の攻撃法であり、かつ防御法であった。連続技も豪鬼のものが流用でき、ジャンプ強キック→しゃがみ弱キック→弱竜巻旋風脚→滅殺豪昇龍の攻撃力はすさまじく全体力の約1／3を一気に奪うお手軽かつ強力な連続技であった。

殺意の波動といえば瞬獄殺。やはり最後は瞬獄殺でフィニッシュしたい。しかし前述の通り、殺意の波動に目覚めたリュウの技は豪鬼のものより性能が悪い。基本は阿修羅閃空や旋風脚などのあとに出すのだが、上級者にはジャンプで回避され連続技を叩き込まれやすい。また、ザンギエフなどの重量級でも簡単にジャンプで回避され、豪鬼ほど容易には決まらなかった。

COLUMN 2

キャラクター顔グラフィックの歴史

『ZERO』『ストⅢ』シリーズでは力強さを残しつつスタイリッシュなグラフィックに進化した。

『ストリートファイター』シリーズは新作が登場する度にゲーム性だけでなく、ゲームそのものを表すグラフィック面でも進化を遂げてきた。ここでは、歴代シリーズすべてに登場しているリュウ、ケン、春麗の3人のキャラクターを抜粋し、顔グラフィックに焦点を当てて、グラフィックの変化を紹介する。

大きく分けて『ストⅡ』『ZERO』『ストⅢ』の3シリーズ別にグラフィックを掲載しているので、シリーズごとのグラフィックの違いを見比べて欲しい。

リュウ

ストⅡ シリーズ

ストⅡ

ダッシュ

ターボ

スパⅡ

スパⅡX

ZERO シリーズ

ZERO

ZERO2

ALPHA

ZERO3

ストⅢ シリーズ

ストⅢ

ストⅢ2nd

ストⅢ3rd

ケン

ストⅡ シリーズ

ストⅡ

ダッシュ

ターボ

スパⅡ

スパⅡX

ZERO シリーズ

ZERO

ZERO2

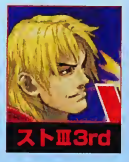
ALPHA

ZERO3

ストⅢ シリーズ

ストⅢ

ストⅢ2nd


ストⅢ3rd

春麗

ストⅡ シリーズ

ストⅡ

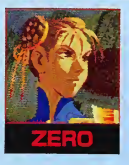
ダッシュ

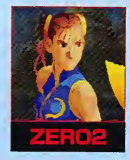
ターボ

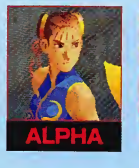
スパⅡ

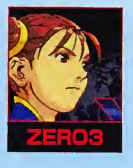
スパⅡX

ZERO シリーズ


ZERO


ZERO2


ALPHA


ZERO3

ストⅢ シリーズ

ストⅢ3rd

STREET FIGHTER
ETERNAL
CHALLENGE
All
Ending
Introduction
各タイトルでのキャラクターごとエンディングを公開。見られなかったあのエンディング、忘れかけていた懐かしのエンディングを楽しんで欲しい。

エドモンド・本田

エドモンド本田は、角界において最強の名を欲しいままにしていた。だが、相撲の素晴らしさ、強さを世界に知らしめるため、日本を飛び出し格闘の旅に出る。名うてのファイターたちを腕力でねじ伏せ、見事、世界にその名を響き渡らせた。だがその後も、鍛錬の日々は続く……。
E・本田「どすこ～い、どすこ～い」
本田の猛稽古は世界一になっても変わらない。
E・本田「ちゃんこじゃ～。みんなちゃんこをくいまくれ。そして、もっともっと、つよくなるんじゃ～」
弟子たちに囲まれ、好物のちゃんこに舌鼓をうつ。幸せいっぱいのE・本田であった。

春麗

自身も刑事である春麗は、父の失踪を調査していくうちに「シャドルーのベガ」が関わっているという情報に辿り着く。戦いに勝利し続ければ、いずれ仇敵へと辿り着くはず。そう確信した春麗は、並み居る世界の強者たちとの激闘の末、遂に秘密組織シャドルーの総帥、ベガと遭遇。死闘を繰り広げ、ついに父の仇を討ち果たすのだった。
春麗「お父さん、これであくのそしきはかいめつしましたわ。やすらかにねむってください」
父の墓前に仇討ちの報告をした春麗。
春麗「もうくよくよしていられないわ。きょうからふつうのおんなのこにな～ろうっと！」

ケン

ケンは、恋人イライザとの幸福な日常を過ごしていた。だが、格闘家として修行を続けるリュウと再会。さらなる高みを目指すリュウの姿に触発されたケンは、すべてを捨てて再び格闘家としての道を志す。世界をまたにかけた修行、熾烈を極めた戦いの先で栄光を手にしたとき、かつての恋人がケンの前に姿を現す。
イライザ「ケ～ン！」
ケン「イライザ、なぜこんなところに!?」
イライザ「あなたをおってきたのよ！」
ケン「イライザ……」
ファイターとしての自分に別れを告げ、ケンは再び愛する女性との日々へと帰っていくのだった。

リュウ

日々、修行に明け暮れるリュウのもとに、思わぬ一報が届く。旧友でありライバルでもあるケンが、海外へ修行の旅に出たという。彼と競い合うため、リュウも鍛錬の舞台を「世界」へと広げるのだった。多くのストリートファイターとの激闘を経て、さらに四天王と呼ばれる強者たちとの戦いにも勝利する。名実ともに世界の頂点に立ったリュウだったが……。
観客「さあ、ひょうしょうしきだ」
観客「なにいっ、リュウがいない！」
観客「いったい、どこへ……」
表彰式に現れることのなかったリュウ。真の格闘家を目指すため、新たなる戦いを求めて再び旅に出るのだった。

ダルシム

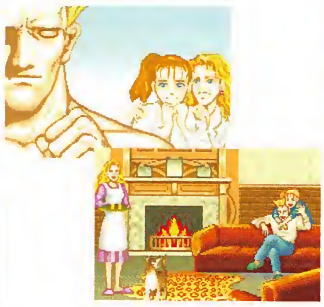
ヨガの修行をしながら、貧しくも何の不自由も無い生活を送るダルシムであったが、息子が産まれると養育費を稼がなければならなくなった。そしてヨガによる変幻自在の身体を格闘に活かし、世界格闘大会に参加。見事大会に優勝し、十分すぎるほどのファイトマネーを手にすることができた。
ダルシム「これでようやくいえにかえれるな。ながいたたかいだった……」
三年後。
ダッタ「おとうさん、あのしゃしんは？」
ダルシム「あれはむかし、とうさんがな……」
すくすくと育つ息子に昔話を聞かせて、幸せを実感するダルシムであった。

ザンギエフ

レスリングによる国際交流を目指すザンギエフ。その志を認められ、ついに大統領が直接、功労を称えにザンギエフの元を訪れたのだった。
大統領「どうしザンギエフくん。きみは、レスリングによるこくさいこうりゅうによくつとめてくれた。これでわたしのペレストロイカもよりおおくのひとびとにりかいされたことだろう。それでは、いつものやつをしようではないか！」
ザンギエフ「だいとうりょう、なかなかやりますな」
大統領「はっはっはっ。けんこうにはこれがいちばん！　さあ～みなさんごいっしょに!!」

ガイル

戦友のナッシュが、ベガの手により殺害。仇討ちの炎を心に燃やすガイルは、世界の格闘家たちと拳を交え、ベガを追いつめていく。そしてベガを倒し、ナッシュの無念を晴らそうと拳を振り上げたとき、故郷に残してきた妻ユリアが現れ、こう告げる。
ユリア「かれをころしてもナッシュはいきかえらないわ」
その言葉で、ガイルは怨嗟の鎖から解き放たれるのだった……。
後日。
ユリア「おちゃがはいったわよ。あなた、どうしたの……？」
ガイル「ん……いや……ながいゆめをみていたようだ」



ブランカ

幼い頃の飛行機事故以来、野生児として独りで生きてきたブランカは、生き別れの母を捜すべく世界へと旅立つ。有名になれば、きっと母さんも気付いてくれるはず。野生の力で格闘家たちを倒し続けたブランカの前に、1人の女性が現れた。
サマンサ「あっ、あなたはもしかしてわたしのこども……!?」
ブランカ「えっ、あなたはだれですか？」
サマンサ「そっ、そのブレスレットは!!　ジミーのたんじょうびにあげた……」
ブランカ「おかあさん！」
サマンサ「ジミ～！」
2人は念願の再会を喜び合い、感動の涙を流すのだった。

エンディングの変化

このページからは歴代の『ストリートファイター』シリーズのエンディングをすべて紹介する。

『ストⅡ』では各キャラクターの設定がエンディングで初めて明かされ、『ダッシュ』では四天王の設定が明かされる。なお『ターボ』のエンディングは『ダッシュ』と同じため省略させて頂いた。

『スパⅡ』では新たな4人のキャラクターの設定が明かされると共に、既存のキャラクターたちのエンディングもイラストが変更され新しい物になっている。『スパⅡX』は基本的には『スパⅡ』と変化はないが、若干の修正が加えられている。

『ZERO』からは『ストⅡ』時代を遡った時代の話ということもあり、新キャラクターの設定はもちろん、リュウやケンといったキャラクターたちの過去を知ることができる。『ZERO2』『ZERO3』も増え続ける新キャラクターのエピローグを見ることができる。

『ストⅢ』シリーズは『ストⅡ』シリーズの数年後の時代設定。おなじみのキャラクターはリュウ、ケン、春麗だけだが、時代の流れとともに彼らの生活が変化したことが読みとれて面白い。もちろん『ストⅢ』シリーズならではの新キャラクターたちの設定が見られる点も見逃せない。

ちなみに初代『ストⅡ』では、エンディングで表示される文章はすべて平仮名であった。おそらく、当時のグラフィック表示能力がその理由だと思われるが、シリーズを重ねるごとに漢字が使われるようになった。

STREET FIGHTER II ダッシュ

エドモンド・本田

名うてのファイターたちを腕力でねじ伏せ、見事、世界にその名を響き渡らせた。だがその後も、鍛錬の日々は続く……。
E・本田「どすこ～い、どすこ～い」
E・本田の猛稽古は世界一になっても変わらない。
E・本田「ちゃんこじゃ～。みんなちゃんこを食いまくれ。そして、もっともっと、強くなるんじゃ～」
弟子たちに囲まれ、ちゃんこをたいらげる幸せいっぱいのE・本田であった。

春麗

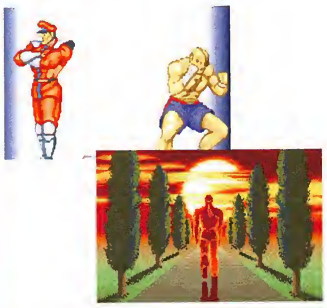
父の失踪の原因を追っていた春麗は、秘密組織『シャドルー』が関わっていることを突き止める。組織の総帥、ベガを倒したあと、春麗は父の墓前に勝利の報告をする。
春麗「お父さん、これで悪の組織は壊滅しましたわ。安らかに眠ってください」
仇討ちの報告が済むと……。
春麗「もうくよくよしていられないわ。今日から普通の女の子にな～ろうっと！」
春麗は拳法着を脱ぎ捨て、普通の女の子へと戻っていくのだった。

ケン

世界をまたにかけた戦いの先で、ケンは己の拳を世界に知らしめる。そんな格闘家として頂点を極めた彼の前に、かつての恋人が現れたのだった。
イライザ「ケ～ン！」
ケン「イライザ、なぜこんな所に!?」
イライザ「あなたを追ってきたのよ！」
ケン「イライザ……」
ファイターとしての自分に別れを告げ、ケンは再び愛する女性との日々へと帰っていくのだった。

リュウ

多くのストリートファイターとの激闘に勝利し、さらに永遠のライバル、ケンとの決着もつけたリュウ。立ちふさがるすべての格闘家を倒し、名実共に世界の頂点に君臨した彼は……。
観客「さあ、表彰式だ」
観客「なにいっ、リュウがいない！」
観客「一体、どこへ……」
表彰式に姿を現さなかったリュウ。真の格闘家を目指すため、新たなる戦いを求めて旅立つのだった。



ダルシム

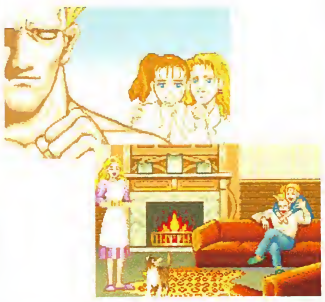
培ったヨガによる変幻自在の身体を活かし、世界格闘大会で優勝。産まれてきた我が子と愛する妻を養うのに十分すぎるほどのファイトマネーを手にするのだった。
ダルシム「これでようやく家に帰れるな。長い闘いだった……」
三年後。
ダッタ「お父さん、あの写真は？」
ダルシム「あれは昔、父さんがな……」
すくすくと育つ息子に昔話を聞かせて、幸せを実感するダルシムであった。

ザンギエフ

世界にペレストロイカ（建て直し）を起こすべく１人奮闘していたザンギエフ。そこに大統領が祖国の英雄の功労を称えるべく現れる。
大統領「同志ザンギエフくん。君はレスリングによる国際交流によく務めてくれた。これでわたしのペレストロイカもより多くの人々に理解されたことだろう。それでは、いつものやつをしようではないか！」
大統領と英雄ザンギエフはコサックダンスを踊り、喜びを分かち合うのだった。

ガイル

ベガの命を奪おうと拳を振り上げた瞬間、故郷に残してきたはずの妻ユリアが現れ、ガイルにこう告げる。
ユリア「彼を殺してもナッシュは生き返らないわ」
その言葉で、ガイルは怨嗟の鎖から解き放たれるのだった。
後日……。
穏やかな日常に戻り、それまでの過酷な戦いの日々を、長い夢を見てきたかのように錯覚するガイルであった。



ブランカ

野生の力で格闘家たちを倒し続けたブランカの前に、１人の女性が現れた。
サマンサ「あっ、あなたはもしかして私の子供……!?」
ブランカ「えっ、あなたは誰ですか？」
サマンサ「そっ、そのブレスレットは!!　ジミーの誕生日にあげた……」
ブランカ「おかあさん！」
サマンサ「ジミ～！」
生き別れになっていた２人は念願の再会を喜び合うのだった。

ベガ

目の前に現れたすべての格闘家を叩き伏せ、己と同等の力を持つものは存在しないことが証明された。自らの手により、邪魔者の排除は完了。時は満ちた。遂に全世界を手に入れるべく、破壊の王が立ち上がる。生あるものには死を、形あるものには破壊を。地獄の拳が無情の技を繰りだし、世界は悪の組織の下に屈した。ベガはマントをひるがえしつつ笑った。
ベガ「世界は我が手中にあり！」
その野望を阻むものはもう誰もいない……。

サガット

仇敵リュウからの勝利も、サガットにとっては決して終着点ではない。戦いの中に自分を見いだした者は、より強い相手を求め続ける。
サガット「リュウよ、もっと強くなれ。そして再び私の前に来い」
サガットは、もはや世界一の称号などどうでもよくなっていた。彼が求めるものは力であり、戦闘であり、より強い相手であった。それは、サガットにも格闘家の血が流れている証なのか……。

バルログ

華麗なる戦いで勝利を積み重ね、自分の正義を己の力によって証明したバルログ。
バルログ「美こそ、王に必要なのだ。美しくもない者が世界を手に入れるなど、笑い話にもならぬわ」
頂きに立つ者だけが口にすることができる言葉を、さも当然のように主張する。そして見ている者が夢かと思うほど、ゆっくりと立ち上がると、さらにこう続けた。
バルログ「美しからぬものを全て滅ぼすのだ。醜いものに情けなど要らぬ」

M・バイソン

『世界一のボクサー』になって貧困から逃れたい。そのM・バイソンが抱いてきた大きな夢が遂に叶う。
M・バイソン「うおおおおーーーーーっ」
ひときわ大きな叫びとともに、M・バイソンは血にまみれた拳を空にかざした。貧しい家に生まれたものが勝利するためには、何よりも力が問われる。そして彼はその力で世界一になったのだ。彼の勝利は全国の子供たちに夢を与え、アメリカン・ドリームを甦らせたという。

エドモンド・本田

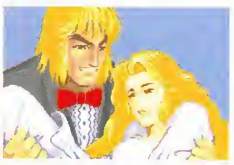
名うてのファイターたちを腕力でねじ伏せ、見事、世界にその名を響き渡らせた。だがその後も、鍛錬の日々は続く……。
E・本田「どすこ～い、どすこ～い」
E・本田の猛稽古は世界一になっても変わらない。
E・本田「ちゃんこじゃ～。みんなちゃんこを食いまくれ。そして、もっともっと、強くなるんじゃ～」
弟子たちに囲まれ、ちゃんこをたいらげる幸せいっぱいのE・本田であった。

春麗

父の仇であるベガを倒し、父の墓前に勝利の報告をする春麗。その後、選択肢が表示される。
～“普通の女の子に戻る”を選んだ場合～
春麗「あたしのボーイフレンドに手をだしたら、ただじゃすまないわよ!!」
チンピラ「ヒイィィィ、逃げろ！」
～“刑事を続ける”を選んだ場合～
春麗「あんたたちの悪事はもうバレてるわ。とっとと捕まりなさい!!」
チンピラ「ヒイィィィ、逃げろ！」

ケン

世界をまたにかけた戦いの先で、ケンは己の拳を世界に知らしめる。そんな格闘家として頂点を極めた彼の前に、かつての恋人が現れたのだった。
イライザ「ケ～ン！」
ケン「イライザ、なぜこんな所に!?」
イライザ「あなたを追ってきたのよ！」
ケン「イライザ……」
ファイターとしての自分に別れを告げ、ケンは再び愛する女性との日々へと帰っていくのだった。



リュウ

多くのストリートファイターとの激闘に勝利し、さらに永遠のライバル、ケンとの決着もつけたリュウ。立ちふさがるすべての格闘家を倒し、名実共に世界の頂点に君臨した彼は……。
観客「さあ、表彰式だ」
観客「なにいっ、リュウがいない！」
観客「一体、どこへ……」
表彰式に姿を現さなかったリュウ。真の格闘家を目指すため、新たなる戦いを求めて旅立つのだった。

ダルシム

培ったヨガによる変幻自在の身体を活かし、世界格闘大会で優勝。産まれてきた我が子と愛する妻を養うのに十分すぎるほどのファイトマネーを手にするのだった。
ダルシム「これでようやく家に帰れるな。長い闘いだった……」
三年後。
ダッタ「お父さん、あの写真は？」
ダルシム「あれは昔、父さんがな……」
すくすくと育つ息子に昔話を聞かせて、幸せを実感するダルシムであった。

ザンギエフ

世界にペレストロイカ（建て直し）を起こすべく１人奮闘していたザンギエフ。そこに大統領が祖国の英雄の功労を称えるべく現れる。
大統領「同志ザンギエフくん。君はレスリングによる国際交流によく務めてくれた。これでわたしのペレストロイカもより多くの人々に理解されたことだろう。それでは、いつものやつをしようではないか！」
大統領と英雄ザンギエフはコサックダンスを踊り、喜びを分かち合うのだった。

ガイル

ベガの命を奪おうと拳を振り上げた瞬間、故郷に残してきたはずの妻ユリアが現れ、ガイルにこう告げる。
ユリア「彼を殺してもナッシュは生き返らないわ」
その言葉で、ガイルは怨嗟の鎖から解き放たれるのだった。
後日……。
穏やかな日常に戻り、それまでの過酷な戦いの日々を、長い夢を見てきたかのように錯覚するガイルであった。

ブランカ

野生の力で格闘家たちを倒し続けたブランカの前に、１人の女性が現れた。
サマンサ「あっ、あなたはもしかして私の子供……!?」
ブランカ「えっ、あなたは誰ですか？」
サマンサ「そっ、そのブレスレットは!! ジミーの誕生日にあげた……」
ブランカ「おかあさん！」
サマンサ「ジミ～！」
生き別れになっていた２人は念願の再会を喜び合うのだった。

『ストⅡ』シリーズのエンディングについて-その1-

『ストⅡ』の時代は各キャラクターについて、あまり詳しい情報が提示されていなかったため（身長や好きな物、嫌いな物程度だった）エンディングから読みとれる設定はプレイヤーたちの想像力を膨らませた。

リュウは強い者を求めてひたすら旅をする武道家と分かり、ケンにはフィアンセがいることが分かる。E・本田は見た目の通り相撲三昧。春麗は父の仇討ちを終え、普通の女の子に戻るというエンディングだ。

ブランカは意外にも人間であり、しっかりと母親がいることが明らかに。ガイルはつかの間の平和な日々に戻り、ザンギエフは今では懐かしい某大統領に勝利の報告をする。ダルシムもブランカと同じく驚愕の事実が発覚する。それはダルシムの子供が登場することだ。あとで紹介するが、とてもかわいい奥さんがいるのだ。

このように元祖『ストⅡ』のエンディング内容は、キャラクターの姿から想像できる物から、おおよそ想像できない物までバラエティに富んでいる。

ベガ

ベガのサイコパワーの前に、挑んできた格闘家たちは次々返り討ちにあった。並ぶものなき圧倒的な力……。もはや世界はベガの手によって陥ちた。
ベガ「これでもう、私を邪魔する者はいない。さあ、ひざまづけ！　私の足下に。世界は私のものだ！　フハハハハハハハハハハハ!!」
その日から、人々のすべての希望は打ち砕かれ、世界は闇に包まれた。格闘王ベガ。彼を倒すものはもういないのか……！

サガット

サガット「帝王……か。かつてこの座にこだわっていた頃が懐かしい。しかし、今は……」
玉座は、もはや彼にはなんの意味も持っていなかった。彼には分かっていたのだ。あの男は再びやって来る……。
サガット「その時には俺も、今よりさらに強くなっておかねばなるまい。またお前と戦える日を、楽しみにしているぞ」
いつの日か、再び……。あの白い胴着を着た男が現れる日が訪れることだろう。

バルログ

“美こそすべて”。勝利によって、己の価値観＝正義を世に示した。
バルログ「クックックッ、これでこの私が、世界で一番美しい事が証明された。私の美しさにかなうものは、やはりいなかったのだ……！」
彼は館に戻り、今日も狂気のファイトを続ける。
バルログ「さあ、次は誰だ。お前たちの血が、私の勝利を赤く彩る。美しい私には、鮮血の赤がふさわしい！」

M・バイソン

バイソン「ついにやった！　俺は……俺は、世界一なんだ！」
己の拳を信じて、自身の力で勝ち取ったアメリカン・ドリーム。彼は溢れる涙を抑えきれなかった。
バイソン「さあ、飲んでくれ！　今夜はみな俺のおごりだ！」
幼い頃から夢見てきたものを、彼は遂に手に入れることができたのだ。巨万の富と栄光。そしてつかの間の『世界一』という称号を……！

ディージェイ

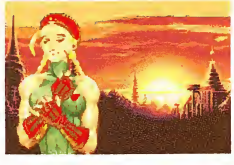
戦いを終え、またスポットを浴びる世界へ戻ったディージェイ。
ディージェイ「俺が求めていたのはこのリズムだ！　この沸き上がってくるような熱いビート……！　ビンビンだぜ!!」
彼のダンスとリズムは、世界中の若者に新しい快感を与えた。
少年「今度の新曲は最高だね!!」
少女「あたしどうにかなっちゃいそう!!」
今日もコンサートホールには熱狂的なファンが詰めかける。

フェイロン

フェイロンは、己の求めているものが作り物のアクション映画などではなく、真剣勝負であることを知る。
そして彼が銀幕から姿を消して20年後……。現在世界に三百万人の門下生をもつ「飛天流カンフー」。創始者の記念像前の広場は、今日も早朝からの修行者で賑わう。
『己に厳しくあれ』
すべての門下生から敬われている、その師の名は……。

キャミィ

戦いが終わり、自分がシャドルーのスパイであることをベガから知らされたキャミィ。帰るべき場所を失い、すべてを失ったかに見えたが、仲間たちはキャミィのことを見捨てはしなかった。
デルタレッド隊員「過去なんてどうでもいい。大切なのはこれからなんだ！　俺たちは仲間じゃないか」
キャミィ「みんな……ありがとう」
戦士たちは帰っていった。愛するものの待つ祖国へ……。



T・ホーク

宿敵ベガを討ち果たしたが、破壊された生まれ故郷は戻ってこない。故郷に戻ったT・ホークの眼下に広がるのは、荒れ果てた大地。そこに人の住む気配はなかった。しかし彼は感じていた。自分の中に流れる、聖なる血が熱くたぎるのを。
T・ホーク「もう一度……この地を甦らせてみせる。もう誰にもこの地を汚させはしない。我が部族の誇りと血にかけて……！」
T・ホークは故郷の地の夜明けに、ただ1人誓うのだった。

『ストⅡ』シリーズのエンディングについて-その2-

『スパⅡ』になって新規キャラクターが4人参戦した。ディージェイ、キャミィ、フェイロン、T・ホークの4人だ。それぞれの設定は『スパⅡ』のエンディングで初めて明かされるわけだが、既存のキャラクターに比べ興味深い内容の物が多い。ディージェイは自分のダンスとリズムを世界中に広めるために戦っていたことが分かる。真の戦いを肌で感じ、己の求めているモノが映画ではなく真剣勝負だと気づいたフェイロンは、拳法道場（ちなみにもともとフェイロンはアクションスターという設定であった）を開くことになる。この2人と対照的にダークな内容なのがキャミィとT・ホークだ。

T・ホークはベガによって汚された故郷の復興を誓い、キャミィはベガ直属の特殊部隊から自分が解放されたことを知るという内容だ。

この頃から、少しずつ各キャラクターの関係がつながり始めているのが分かるはずだ。さらにキャラクター間の関係が紡がれるのは『ZERO』シリーズになってからである。

エドモンド・本田

名うてのファイターたちを腕力でねじ伏せ、見事、世界にその名を響き渡らせた。だがその後も、鍛錬の日々は続く……。
E・本田「どすこ～い、どすこ～い」
E・本田の猛稽古は世界一になっても変わらない。
E・本田「ちゃんこじゃ～。みんなちゃんこを食いまくれ。そして、もっともっと、強くなるんじゃ～」
弟子たちに囲まれ、ちゃんこをたいらげる幸せいっぱいのE・本田であった。

春麗

父の仇であるベガを倒し、父の墓前に勝利の報告をする春麗。その後、選択肢が表示される。
～“普通の女の子に戻る”を選んだ場合～
春麗「あたしのボーイフレンドに手をだしたら、ただじゃすまないわよ!!」
チンピラ「ヒイィィィ、逃げろ！」
～“刑事を続ける”を選んだ場合～
春麗「あんたたちの悪事はもうバレてるわ。とっとと捕まりなさい!!」
チンピラ「ヒイィィィ、逃げろ！」

ケン

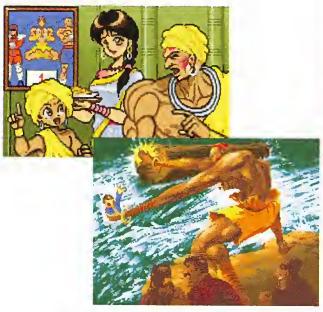
世界をまたにかけた戦いの先で、ケンは己の拳を世界に知らしめる。そんな格闘家として頂点を極めた彼の前に、かつての恋人が現れたのだった。
イライザ「ケ～ン！」
ケン「イライザ、なぜこんな所に!?」
イライザ「あなたを追ってきたのよ！」
ケン「イライザ……」
ファイターとしての自分に別れを告げ、ケンは再び愛する女性との日々へと帰っていくのだった。

リュウ

多くのストリートファイターとの激闘に勝利し、さらに永遠のライバル、ケンとの決着もつけたリュウ。立ちふさがるすべての格闘家を倒し、名実共に世界の頂点に君臨した彼は……。
観客「さあ、表彰式だ」
観客「なにいっ、リュウがいない！」
観客「一体、どこへ……」
表彰式に姿を現さなかったリュウ。真の格闘家を目指すため、新たなる戦いを求めて旅立つのだった。

ダルシム

培ったヨガによる変幻自在の身体を活かし、世界格闘大会で優勝。産まれてきた我が子と愛する妻を養うのに十分すぎるほどのファイトマネーを手にするのだった。
ダルシム「これでようやく家に帰れるな。長い闘いだった……」
三年後。
ダッタ「お父さん、あの写真は？」
ダルシム「あれは昔、父さんがな……」
すくすくと育つ息子に昔話を聞かせて、幸せを実感するダルシムであった。

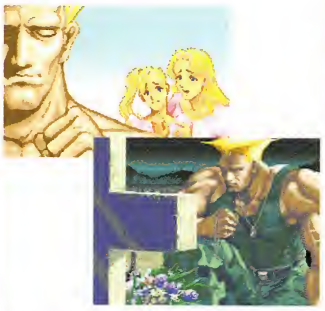


ザンギエフ

世界にペレストロイカ（建て直し）を起こすべく１人奮闘していたザンギエフ。そこに大統領が祖国の英雄の功労を称えるべく現れる。
大統領「同志ザンギエフくん。君はレスリングによる国際交流によく務めてくれた。これでわたしのペレストロイカもより多くの人々に理解されたことだろう。それでは、いつものやつをしようではないか！」
大統領と英雄ザンギエフはコサックダンスを踊り、喜びを分かち合うのだった。

ガイル

ベガの命を奪おうと拳を振り上げた瞬間、故郷に残してきたはずの妻ユリアが現れ、ガイルにこう告げる。
ユリア「彼を殺してもナッシュは生き返らないわ」
その言葉で、ガイルは怨嗟の鎖から解き放たれるのだった。
後日……。
穏やかな日常に戻り、それまでの過酷な戦いの日々を、長い夢を見てきたかのように錯覚するガイルであった。



ブランカ

野生の力で格闘家たちを倒し続けたブランカの前に、１人の女性が現れた。
サマンサ「あっ、あなたはもしかして私の子供……!?」
ブランカ「えっ、あなたは誰ですか？」
サマンサ「そっ、そのブレスレットは!! ジミーの誕生日にあげた……」
ブランカ「おかあさん！」
サマンサ「ジミ～！」
生き別れになっていた２人は念願の再会を喜び合うのだった。

バルログ

“美こそすべて”。勝利によって、己の価値観＝正義を世に示した。
バルログ「クックックッ、これでこの私が、世界で一番美しい事が証明された。私の美しさにかなうものは、やはりいなかったのだ……！」
彼は館に戻り、今日も狂気のファイトを続ける。
バルログ「さあ、次は誰だ。お前たちの血が、私の勝利を赤く彩る。美しい私には、鮮血の赤がふさわしい！」

M・バイソン

バイソン「ついにやった！　俺は……俺は、世界一なんだ！」
己の拳を信じて、自身の力で勝ち取ったアメリカン・ドリーム。彼は溢れる涙を抑えきれなかった。
バイソン「さあ、飲んでくれ！　今夜はみな俺のおごりだ！」
幼い頃から夢見てきたものを、彼は遂に手に入れることができたのだ。巨万の富と栄光。そしてつかの間の『世界一』という称号を……！

変化したエンディング

『スパⅡX』になり各キャラクターのエンディング内容が若干変更された。その変更内容の中でひときわ注目を集めるのがダルシムのエンディング。『スパⅡ』までのエンディングは、ダッタとかたり合っているシーンであったが、今作では、かわいい奥さんと子供との一家団らんのシーンに変わっている。しかも、壁にかけられている写真も、なにげにベガとサガットに変わっているのにも注目。しかし、ダルシムが筋肉質に見えるのは気のせいだろうか??

キャミィ

戦いが終わり、自分がシャドルーのスパイであることをベガから知らされたキャミィ。帰るべき場所を失い、すべてを失ったかに見えたが、仲間たちはキャミィのことを見捨てはしなかった。
デルタレッド隊員「過去なんてどうでもいい。大切なのはこれからなんだ！　俺たちは仲間じゃないか」
キャミィ「みんな……ありがとう」
戦士たちは帰っていった。愛するものの待つ祖国へ……。

T・ホーク

宿敵ベガを討ち果たしたが、破壊された生まれ故郷は戻ってこない。故郷に戻ったT・ホークの眼下に広がるのは、荒れ果てた大地。そこに人の住む気配はなかった。しかし彼は感じていた。自分の中に流れる、聖なる血が熱くたぎるのを。
T・ホーク「もう一度……この地を甦らせてみせる。もう誰にもこの地を汚させはしない。我が部族の誇りと血にかけて……！」
T・ホークは故郷の地の夜明けに、ただ1人誓うのだった。

ベガ

ベガのサイコパワーの前に、挑んできた格闘家たちは次々返り討ちにあった。並ぶものなき圧倒的な力……。もはや世界はベガの手によって陥ちた。
ベガ「これでもう、私を邪魔する者はいない。さあ、ひざまづけ！　私の足下に。世界は私のものだ！　フハハハハハハハハハハハ!!」
その日から、人々のすべての希望は打ち砕かれ、世界は闇に包まれた。格闘王ベガ。彼を倒すものはもういないのか……！

サガット

サガット「帝王……か。かつてこの座にこだわっていた頃が懐かしい。しかし、今は……」
玉座は、もはや彼にはなんの意味も持っていなかった。彼には分かっていたのだ。あの男は再びやって来る……。
サガット「その時には俺も、今よりさらに強くなっておかねばなるまい。またお前と戦える日を、楽しみにしているぞ」
いつの日か、再び……。あの白い胴着を着た男が現れる日が訪れることだろう。

豪鬼

～最終戦がベガだった場合～
豪鬼「悪の帝王だと……口ほどにもない。拳を極めた者が勝つ。それだけだ。」
豪鬼を止める者は誰もいない。
～最終戦が豪鬼だった場合～
豪鬼「うぬは……何者だ？」
？？「俺は貴様の影……。影に魅入られし者は死す……貴様も終わりよ！」
豪鬼「もとより我は闇の住人。死など恐れるべくもない……こざかしいわ！」
……その男は、再び闇に消えた。

ディージェイ

戦いを終え、またスポットを浴びる世界へ戻ったディージェイ。
ディージェイ「俺が求めていたのはこのリズムだ！　この沸き上がってくるような熱いビート……！　ビンビンだぜ!!」
彼のダンスとリズムは、世界中の若者に新しい快感を与えた。
少年「今度の新曲は最高だね!!」
少女「あたしどうにかなっちゃいそう!!」
今日もコンサートホールには熱狂的なファンが詰めかける。

フェイロン

フェイロンは、己の求めているものが作り物のアクション映画などではなく、真剣勝負であることを知る。
そして彼が銀幕から姿を消して20年後……。
現在世界に三百万人の門下生をもつ「飛天流カンフー」。創始者の記念像前の広場は、今日も早朝からの修行者で賑わう。
『己に厳しくあれ』
すべての門下生から敬われている、その師の名は……。

四天王のエンディング

ベガを始めとする四天王のエンディング内容は、彼ら四天王の勢力図を見るようで面白い。
基本的にはベガを頂点として、才能を見込まれて仕えているサガットとバイソンの2人なのだが、実は彼ら2人はスキあらばベガを倒そうと思っているようだ。
バイソンは幼い頃から夢見ていた世界一の称号を手に入れるために、バルログは醜い物を世界から滅ぼすために、世界を我が物にしようとする。サガットは過去にリュウに敗れて以来、帝王の名を奪われていたが、再び帝王に戻るべくその証（ベガを倒すこと）を求めて戦っていた。
このように四天王と呼ばれているものの、その結束力はないに等しい。もっとも四天王とはゲーム中でのボス扱いからきた言葉で、もともとそんな設定はなかったのかもしれないが……。

ガイ

ガイはベガとの戦いの中で極意を掴む。それこそが新・武神流の完成の瞬間であった！
ガイ「しかし、こやつ！　冥府魔道に落ちねば、素晴らしい格闘家になれたものを……。まことに無念……さらば！」
闘いの場に背を向けるガイだったが、魔道の男の目から光は失われていなかった……。
ベガ「……フ……武神流か」

ケン

リュウとの戦いの後、再戦を誓い再びアメリカへと戻ったケン。全米格闘選手権の予選の後、１人の女性が話しかけてきた。
イライザ「あなた、強いのね。何のために戦ってるの？」
ケン「オレには倒さなくちゃならない男がいるんだ。」
その女性の名はイライザ。のちにケンの妻となる女性との出会いは、こんな形で訪れたのである。

ナッシュ

ベガを地に這わせたナッシュは、待機する同僚と連絡をとる。
ナッシュ「こちら、ナッシュ。デカいネズミをとっつかまえた。すぐ来てくれ。」
だが、ナッシュが交信に気をとられた一瞬の隙を、その男が見逃すはずはなかった……。
無線機の声「おい、ナッシュ、どうした!?　ナーッシュ!!」
以降、ナッシュは消息を絶つ。

春麗

勝負に敗れたベガだったが、不敵にも春麗を組織へと誘う。
春麗「残念だけど、お断りよ」
ベガ「フ……そういえば昔、お前と同じ目をした男がいたな。そいつも私の誘いを断り……こうなったのだ!!」
そういって春麗に攻撃を加え、逃亡するベガ。数日後、一命を取りとめた春麗は、父の仇、ベガを討つことを誓うのだった！

リュウ

リュウに倒されたサガットの目は、狂気と怒りに満ちていた。それを見た時、リュウの心は激しく動揺するのだった。
リュウ「この拳は本当の格闘家のものじゃない……。真の戦いは、怒りも憎しみも越えたところにあるはず」
そう悟ったリュウは、いつ辿り着くとも知れぬ『真の格闘家』への道を歩き出す。

サガット

リュウへの雪辱を果たしたものの、サガットの心は空しさに支配されていた。言いようのない虚無感に襲われるサガットに、手を差し伸べる男が姿を現す。
ベガ「サガットよ……あの男ともう一度戦いたいか？　ならば我のもとに来い。真の力を引き出してやるぞ。この『サイコパワー』でな！」
その誘いにサガットの心は揺れる。

ローズ

ローズ「ベガ、これで最後よ！」
全力を賭したローズのソウルパワーはベガの体を包み、邪悪なサイコパワーを封じた。
ローズ「これで……使命は果たしたわ……。もう私も……ち、ちからが……。」
全力を尽くしその場に倒れるローズ。壮絶な闘いの後のわずかな静寂……。ローズには聞こえただろうか。不気味に響く魔人の鼓動が！

アドン

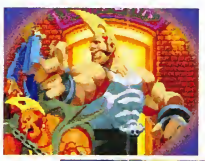
ついに帝王サガットを倒し、ムエタイ最強の男が誰かを証明した。そのアドンの腕を見込み、取り込もうとする男の姿が……!!
アドン「シャドルー？　あの麻薬屋か？　俺はそんなところに行く気はない。失せな！」
ベガ「ほう……威勢のいいことだ。そうこなくてはな！」
アドン「……やるか!?」
この戦いの決着はいかに!?

ソドム

悪の組織マッドギアの再生こそソドムの願いである。そしてそんなソドムの夢に思いを託し、かつての仲間たちがソドムのもとへと集まる。
ソドム「EVERYBODY！　コレガ　アタラシイ　TEAM　ノ　ナマエダ」
“魔奴義亜（MADGEAR）”
ソドムの野望……それは、この名を世界に轟かせることだった。
……頼むからやめてくれ！

バーディー

ベガに実力を認められたバーディーはシャドルーの一員となる。
バーディー「オレはもう昔のようなチンケな用心棒じゃねェ！　オレの力なら、シャドルーのトップになるのもすぐだぜ！」
それからのバーディーの生活は、まさに充実していた。いつの日かベガを倒し、シャドルーのボスにのし上がることを夢見ながら、今日も暴力に明け暮れるのだった。



豪鬼

ゴウテツ……ゴウケン……そしてベガ……。あらゆる強敵が、ゴウキの『殺意の波動』の前に立ちふさがり、なす術もなく沈んでいった……。
豪鬼「我を超える者はこの世に存在せぬのか。ならばこの世に生きる道理もなし……」
究極の拳を手に入れた男の孤独。最強への到達……。それは終焉を意味するのか？

ベガ

同じ力を有する者同士の戦いに勝利したベガ。
ベガ「……正義などというくだらぬものに惑わされおって……。同じ力を持ちながら……愚かなことよ！」
ローズが倒された今、サイコパワーの伝承者は、ベガ１人となってしまった。世界を暗黒に包まんとするベガの野望を打ち砕く者は、もはや誰一人いないのだろうか？

ダン

ダンは、父の仇、サガットを倒し喜び爆発！　そんなダンを目に留めた男がいた。
ベガ「我についてこい。そうすればお前は何倍も強くなる！」
ダン「何いってんだ？　俺はもう最強だぜ？　ヒャッホーッ」
ベガ「フッ、バカさ加減も最強のようだな……。貴様など、クズほどの値打ちもないワ……」
そう言い放ち男は去っていった。

若き日のリュウたち

この『ＺＥＲＯ』シリーズからリュウたちの若かりし時代の設定が、エンディングで分かるようになっている。
ケンとイライザの出会い、春麗とベガとの因縁。ベガが世界を侵略し始めた理由などなど非常に興味深い。『ストＩ』からの復活キャラクターの設定も面白い。『ＺＥＲＯ』シリーズはゲーム性のほか、ストーリーという面でも大きく進化している。各キャラクターのエンディングを注意深く読んでみよう。

STREET FIGHTER ZERO 2

サガット

リュウを倒し『帝王』の名を取り戻したサガットだったが、その心には空しさだけが残っていた。しかし去り際にリュウの残した『まなざし』から、サガットは自分の忘れかけていたものを思い出す。そしてベガのもとを離れ、1人修行を再開するのだった。
サガット「うおおおおっ!!　タイガーブロウを越える技を！　リュウを凌ぐ技を得るのだ!!　この、オレだけの力で!!」
今、サガットの心に曇りはない。ひたむきな格闘家の姿が、ここにある！

春麗

ベガ「フハハハ！　なかなか楽しかったぞ。また会うときは、お前の父以上に楽しませてくれるよう願うぞ。フハハハ」
去り行くベガが残していった言葉が春麗の胸に突き刺さる。
春麗「……父さん……!?　父さんを、まさか……!!」
数日後、インターポール中国支部。
おそらくはベガの手にかかり命を奪われたであろう父……。その無念を晴らすべく、春麗はベガの打倒を夜空に誓うのだった。

ケン

リュウとの宿命の対決に勝利したケン。
ケン「サガットと戦って何を感じたか知らないが、俺達は戦いながら答えを探っていくしかないんだ。……たぶんな！」
リュウ「……ケン、すまない。またお前の助けを借りちまったな！」
ケンの手を借りて立ち上がるリュウ。そしてケンはトレードマークの赤いハチマキをリュウに手渡す。友としての再会とライバルとしての再戦の誓い……。その後、2人は別れ、またそれぞれの道を歩み始める。

リュウ

激しい激闘を終え、豪鬼に勝利したリュウ。
豪鬼「……フフ……リュウよ、うぬもまた我と同じ力を宿す者。『殺意の波動』に目覚めし時、うぬは知る……これまでの戦いが茶番であったことを……」
崩れ行く獄炎島から、豪鬼はかすかな闘気を残し、いずこかへと消えた……。
リュウ「……ゴウキ！」
ゴウキの言葉は、リュウに新たな試練を与えるきっかけとなる。真の格闘家を目指すリュウの旅は果てしない……。

ソドム

見事、宿敵であるガイを打ち負かし、ソドムは本格的に『マッドギア』の再建に乗り出すのだった。
ソドム「『COKE GEAR CAN』…」
ジャパンで最もパワフルな格闘家『スモウレスラー』を組織に誘い入れるのだ！
ソドム「スカウト　ニ　キタ」
E・本田「ほほう、あんたなかなか面白い男でごわすな。こういうのは大カンゲイでごわす！　どっせェェェ〜〜〜イ!!」
ソドム「SAY YEARRR!!」

ガイ

ガイ「我！　奥義を得たりッ!!」
戦いの中より、武神流の奥義を掴んだガイ。そしてその背後には師ゼクウの姿が……。
ゼクウ「ようやく掴んだか、ガイよ。だが、武神流……とはあくまで呼称。名にこだわり、型に染まっている限り、真の強さは見出せん。」
ガイ「……師よ。あなたは言った。『全てを乗り越えよ』と。今こそそれを！」
拳を交える師弟の間には、ただ、清流のごとく潔い闘志のみがほとばしる！

バーディー

ベガ「なるほど、パワーならこのベガ様をも凌ぐかも知れん。よかろう、キサマを『シャドルー』に迎え入れよう」
バーディー「へへ、オレと組みゃあ世界セイフクなんてアッという間だぜ！」
ベガの誘いに乗り、バーディーはシャドルー入りを決める。
その後、シャドルー基地にて、実力を測定されるバーディー。圧倒的なパワーをベガに見せつける。しかし、その心中ではベガの寝首をかくことを画策しているのだった。

アドン

『帝王』サガットの神話は崩れ去った。新たな神話の誕生によって……。
数ヵ月後、ルンビニースタジアム。
付き人「ア、アドン様！　真っ黒い道着の、赤い髪の男が乱入して……アドン様の対戦相手を!!」
アドン「……フ、そいつなら知っている。面白い！　今この場でそいつを完全に打ちのめし、このアドンが、ムエタイこそが最強であることを証明してやる！」
最強を決する戦いの火蓋が切られる!!

豪鬼

死闘の末、ついに元を膝まづかせる。
元「……最早これまで。さあ、早うとどめをさせィ」
しかし元の攻撃を察知した豪鬼の姿は、すでにそこにはなかった。戦いの場を離れ、豪鬼は1人長城を見上げていた。
豪鬼「我にせまりし強者どもか……。この現世（うつしよ）、まだまだ計り知れぬわ……。それでこそ拳を極めんと生きる甲斐があるというもの。次にこの月を朱く染めるのは我か、きゃつらか……」

ベガ

ベガ「フハハハッ！　リュウ、強くなりたいというキサマの願い……、このベガ様が叶えてやるワ!!　フハハハハッ!!」
シャドルー本部・研究所で、リュウは装置に座らされ強化を施されていた。
研究員「……ベガ様、この男なかなかにしぶとうございます。」
ベガ「さすがはリュウ。だが、やせ我慢も時間の問題よ。もうすぐヤツは、最強のファイターとして生まれ変わるのだ。このベガ様の右腕としてな……!!」

ローズ

ベガを封じたはずだったが、ローズはどうしても不安を拭いきれなかった。不吉な予感を振り払うため、ローズはベガの『未来』をタロットで探る……。
ローズ「そんな！……ありえない……！　このカードは……!!」
絶たれたはずの運命。滅びたはずの悪夢。ローズは恐怖とともに、己の無力を痛感するのだった……。
ローズ「まだ……終わってないわ……」
ローズとベガとの戦いはまだ続いてゆく。

ナッシュ

ナッシュ「さあ、立てベガ！　洗いざらい白状してもらうぞ！　……迎えがきたようだな、こっちだ！」
しかしヘリは、ナッシュに向かって発砲。
ナッシュ「グァアっ!?（な、なぜだ!?）……ウァアアアァァァ……」
銃弾を受け、滝つぼへと落下するナッシュ。
米軍兵「ベガ様！　追跡隊を？」
ベガ「放っておけ！　この高さでは無事ではすむまい」
その後、ナッシュの消息は一切途絶えた…。

元

元の拳はついに凶眼の男、豪鬼をも倒す。
豪鬼「……どうした？　とどめをささんのか？　ぬしほどの漢（おとこ）、命を奪うになにをためらう？」
しかし元は豪鬼のもとを去った。孤独な暗殺者は何を想うのだろうか。
元「今、あいつの命断つはたやすい。が、それでは我が余命、最大の楽しみも失ってしまう。……グ…ハッ!!　フフ……病に死すなど拳士の名折れ。戦で果ててこそ『華』よ…!!」

ザンギエフ

全米チャンプのケンを倒したザンギエフ。
ザンギエフ「ワッハッハ、見たかッ！これぞ我が祖国ロシアの底力！」
偉い人「見ておったよ、ザンギエフ君」
ザンギエフ「おおっ!?　あなたはっ!!」
偉い人「祖国を愛する者同士として君に頼みがあるのだ。その強さを世界に示して欲しい。我らのロシアのために!!」
かくしてザンギエフは、偉大な指導者の願いを聞き、山に籠もる。よりたくましい体を作り上げるために……。

ダルシム

長い旅を終え、村に戻ったダルシム。彼により貧困にあえぐ村人は救われた。しかしダルシムは瞑想のなかで『力』に頼り、人を傷つけたことを悔いていた。
ダルシム「サリー……わたしのやり方は間違っていたのだろうか？」
そう妻のサリーに問いかけるダルシム。
サリー「みんな心から喜んでおりますわ。私はあなたを誇りに思います。」
その言葉を聞き、ダルシムは安堵の表情を浮かべるのだった。

ダン

サガットを倒し、オヤジのカタキはとった。香港に戻ったダンは、さっそく『サイキョー流』の道場を開く。
ダン（見てろよオヤジ……。このオレの最強技を世界に広めてやるぜ!!）
こうしてダンは門下生を指導する立場に。
ダン「どしたどしたぁ!!　そんなヘッピリ腰じゃあ、とても『サイキョー流』は名乗れんぞ!!」
しかしその野望は果てしない。いつか彼の名は世界に轟く……のか!?

殺意の波動に目覚めたリュウ

豪鬼を倒し、拳を赤く染めたリュウ。
その後、彼の行方は知れない。
数々の疑念と共に……。
リュウがまとっていたのは、
真の『殺意の波動』だったのか？
豪鬼の念を受け継ぎ、
『拳を極めし者』として生きるのか？
再び彼が我々の前に姿を見せる時、
その答えが示されるであろう。
業深き拳の行き着く先は、
終末か、それとも……。

さくら

リュウと拳を交えたあと、弟子入りを志願するも、けんもほろろに断られてしまう。普通の日常生活に戻ったあとも、リュウとの闘いが頭から離れないさくらだった。
さくら（ストリートファイトって何だろう？　戦うって何だろう？　もう一度あの人に会って確かめなきゃ！）
友達「おっはよー。？だぁれ、その人」
さくら「あたしの……『心の師匠』……かな？」
さくらの挑戦はまだまだ続く！

ロレント

宿敵であるガイをついに倒したロレント。
ロレント「理想の国とは何か……その答えを示す時がやってきたようだな！　完全なる国防……国民皆兵なり！　人よ、軍人たれ！　軍人よ国家たれ!!」
その後、自分こそが国家元首にふさわしいと、武力蜂起に至る。
ロレント「吾輩こそ、この甘ったれた国を一から鍛え直せる統率者だ！　集え！　戦え！　この国を真の世界一にするぞ!!」
ロレントの野望、成るか!?

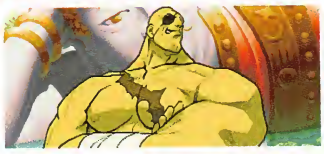
エンディングが大変化!!

ストーリー性に厚みを増した『ZERO』シリーズだが、この『ZERO2』ではいつになくエンディングで大波乱が起きている。
リュウと豪鬼の関係が「殺意の波動」絡みで密接になり、リュウとケンの師匠であるゴウケンの存在や、殺意の波動に飲み込まれそうになってしまうリュウの葛藤が描かれている。また絶対の存在であった豪鬼を倒す人物も出現した。それが元である。豪鬼のエンディングを見れば分かるのだが、元はリュウと同じく、豪鬼に認められている格闘家の1人。元のエンディングでは、元が豪鬼を倒すシーンが描かれている。
また、ベガのエンディングではリュウの力をベガに利用されるという非常事態が発生している。特に『ZERO3』以降ではそのことに触れていないことから、見事脱出したと思われる（定かではないが）。
また『ZERO』シリーズならではの要素として殺意の波動に目覚めたリュウのエピソードがある点も見逃せない。狂気の力を手に入れたリュウが、まるで豪鬼のように生きる様が描かれている。
なお『ZERO2ALPHA』に関しては『ZERO2』とエンディングが変わらないため、省略させて頂いた。

STREET FIGHTER ZERO 3

サガット

サガットに屈したベガが、そばに横たわるリュウの肉体を手に入れんとする。だが、サガットの魂の呼びかけで、リュウの魂はベガに屈せずに済むのであった。
サガット「帝王とまでうたわれ、怖れるものなどなかった俺が、ヤツの強さに震えている……ヤツの強さを楽しんでいる。フッ……リュウ、我が必殺の一撃を放つにふさわしい唯一の男。待っているぞ、次の闘い、誰にも邪魔させぬ！」
宿命づけられた再戦の日は近い。



春麗

ベガが『サイコパワー』を暴走させ、世界中の大都市に無差別攻撃を開始する。進退窮まったかに思えたが、春麗はシャドルーの新兵器でベガを狙撃。暴走をくい止めることに成功した。
春麗「悪夢は去った……はず。でも、あたしの仕事はまだ終わっていない。ベガのような悪を二度とはびこらせないために……私の闘いは続くわ……」
こうして春麗は指導者として、新たな道を歩き出す。

ケン

ベガとの死闘に精魂尽き果て、残すは最後の一撃となったとき、ケンはリュウと共に修行した技で勝負に出る。その“昇る龍”は、ベガもろとも、ケンが抱えていた迷いまでも吹き飛ばすのだった。
ケン「待っていろ、リュウ……もう、今までの俺とは違う。俺は俺のやり方で自分の強さを確かめ……自分の強さに磨きをかけていく！　次にお前と拳を交えたとき、その一瞬一瞬を……何よりも価値あるものと感じ合えるようにな！」

リュウ

より強靭な肉体を求めるベガが、リュウの体を乗っ取ろうと試みる。だが、拳を交えた戦友たちの声が、リュウの『魂』に呼びかける……。
“また、戦おう”と。
次の瞬間、リュウの格闘家としての本能は、ベガの魂を討ち滅ぼしたのだった。
リュウ「知り尽くしたと思っていても、まだまだ知らないことばかり。格闘ってやつは恐ろしい。そして……面白い！」
まだリュウの戦いは終わらない。

ソドム

『サイコドライブ』ある限り、ベガの肉体は何度でも再生する。その秘密を知った時、“SAMURAI”ソドムは勇断す。
ソドム「『イッセ・イチダイ』ノ　BIGショウブ！　『カミカゼアタック』　ノCHANCE!!　『カーミーカーゼー!!』」
トラックもろともシャドルー基地に激突するソドム。これにより基地は壊滅し『サイコドライブ』も破壊された。その影に散ったひとつの星……ソドムという真の男の魂を、我々は忘れてはならない。

ガイ

ガイ「『武神無双連刈』!!」
ベガを討ち果たし、その力の強大さに、ガイは我ながら戦慄を覚えるのだった。
ガイ「武神流とは……かくも深い業を背負うものなのか。まさに『生殺与奪』。拙者が『武神流』の名を継ぐと師が認めたときから、この責も……継ぐ定めにあったのだ……。……ならば迷いの無い一撃を放つための心、鍛錬し、作り上げるほかない！　これぞ、武神流ッ!!」
終わりなき鍛錬の日々がこれからも続く。

バーディー

サイコドライブなる装置を奪い、サイコパワーを我が物にしようとするバーディー。ベガを倒し、ようやく目当ての物を見つけるが、装置に入ると力が抜けて、身動きができなくなってしまう。さらに間が悪いことに、そこへシャドルーを捜査中のナッシュと春麗が……!!
バーディー「オレは何もしてねぇよォ。何でこうなっちまったんだァ!?　ザ……ザグジョォォオオ!!」
悲痛な叫びが基地内にこだまする……。

アドン

アドンは『天』の文字を背負う男を捜し、さすらいの旅を続けた。だがベガとの戦いに屈し、地を舐めることになる。朦朧とする意識の中でアドンが見たモノ。それはベガを叩き伏せる、漆黒の道衣を身にまとう赤髪の男だった。
アドン「ぐ……やはり……『天』の男か……。死をも克服するサイコパワーを一瞬にして……！　あの力……我が物に……新たなムエタイの神話のために……」
その純粋な想いを胸に鍛錬に精を出す。

豪鬼

豪鬼「瞬獄、即ち数多き瞬きに地獄を垣間見る……。拳によらず、己が罪業の重みで自らを殺める技……。悪鬼ほど、苦難の中で死す……。哀れよ……。拳士が骸の峰を築くは、己の死期を逸すると同義……」
豪鬼の放った瞬獄殺が、ベガの身体を貫く。
元「……フッフッフッ……拳を極めるも、また同じことよ。互いに己が骸を拳に映して闘う、これ『死合う』と謂う也」
そこに現れた稀代の殺し屋、元。こうして死闘の火蓋は切って落とされた!!

ベガ

ベガ「遂に我が手に落ちたか、リュウ……。その力、存分に役立ててもらうぞ。このベガの野望のためにな……！」
リュウの『力』をエネルギーへと変換した兵器が、町を一瞬にして灰燼に帰す。
ベガ「フッハッハッハッハッハッハッ！素晴らしい。素晴らしい破壊力だ！　我が野望はまだ尽きぬ……このリュウの力が我が手にある限り！　『シャドルー』の名を地獄の果てまで響かせようぞ!!」
ベガの野望を止める者はもういない……。

ローズ

ベガ「問うてみよ……お前の未来！　見えるであろう？　我ら２人にしか扱うことの許されぬこの力をふるい、終世の闇に翻る『お前の姿』が……!!」
ローズ「……なんて……こと……！」
ベガの肉体は崩れ去り、魂は『在るべき肉体』へと還る。駆けつけたガイが、救いあげたその命は……。
ガイ「この世の律を乱す者は消えた。だが……何だ？　この怖気は……」
世界の平穏は訪れるのだろうか!?

ナッシュ

際限なく甦るベガを消滅させるためには、『サイコドライブ』を破壊するしかない。ナッシュは空から、ベガを基地もろとも爆破せんと試みる。そして遂に、ベガを討ち果たすことに成功したのだった。
ナッシュ「だが……本当の戦いはこれからだ。軍に巣食う腐った連中……世界にはびこるヤツらの悪の根……表では裁けぬ黒い罪。ひとつ残らず砕いてやる。私と共に、正義の名がある限り！」
ナッシュは内なる悪との闘いを決意する。

元

元「弱者必滅……これ自然の理也。口上のみ達者……冥府の亡者も嘆じるであろう……。もはやこの拳、血をすする故なし……」
元にとっては、ベガですら『死合う』に値する相手ではなかった。
元「今や三途か……拳を極めし凶眼の漢（おとこ）……まさに『死合う』と呼べるのは古今、かの血戦のみ……」
元にとって『死合う』にふさわしい相手は、拳を極めし者、豪鬼のみ。その豪鬼もすでにこの世を去ってしまったのだろうか……。

ザンギエフ

ベガを倒したザンギエフは、ロシアに災いをもたらす凶悪な兵器サイコドライブの破壊に向かう。しかし、サイコドライブが作動し、ベガの復活が秒読み段階に!!
そのとき、ザンギエフは基地内で偶然出会ったE・本田と力を合わせ、装置の破壊に成功する。
かくしてロシアの英雄ザンギエフの使命はとげられた。そして新しい同志……極東の国ジャパンのスモウレスラーの名を、ロシア国民はいつまでも讃えることだろう。

ダルシム

ベガを倒すも、負のエネルギーが消えることはなかった。その原因を基地内の装置にあると突き止めたダルシムは、ヨガの力で装置を破壊する。
激しく爆発するシャドルー基地。
ダルシム「何とか間に合ったようだな。……さあ、村に帰るとしよう」
ヨガマスター・ダルシムの神秘のヨガパワーにより、サイコドライブ暴走の危機は回避された。ただ……彼の活躍は、正式には記録されていない。

ダン

ベガの野望はダンの手によって潰えた。
ダン「テメェのアジトは、サイキョー流タイランド支部として使ってやるぜ!!」
……それから××日後。
シャドルーの基地跡で特訓するダンとブランカ。しかしそこにシャドルー基地制圧に訪れたナッシュの戦闘機が飛来する。
ナッシュ「ここがシャドルーの地下基地か……。対シャドルー制圧用に開発された、この強力な新型爆弾で……」
危うしサイキョー流!!　危うしダン!?

エドモンド・本田

E・本田「頭突きならワシの十八番じゃい、どすこいッッッーーーーーッ！」
自慢の頭突きによって、E・本田はついにベガに勝利した。そして、そこに現れたのは、記憶を失いベガに利用されていたユーニ、ユーリたち戦闘員だった。
ユーニ＆ユーリ「……ベガ様」
E・本田「あんたら、あん人に利用されとったか！　ワシのところに来んしゃい！」
それから毎日、E・本田の猛稽古は続く。彼女たちの記憶が戻るその日まで……。

ブランカ

気ままな冒険の途中、ダンに誘われて、さくらと共に３人でシャドルー基地へと乗り込む。自慢のエレクトリックサンダーをブチかますと、基地は轟音をあげて爆発するのだった。
ダン「なんだよ、もういっちまうのかよジミー……！　また勝負してくれよな！」
ブランカ「ウオゥゥウオゥーーーーッ!!」
ブランカは気の向くままに走り出した……。
外の世界は、まだまだブランカの好奇心をくすぐるものでいっぱいだ!!

さくら

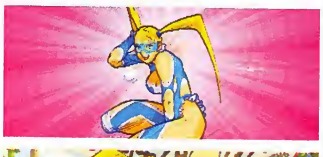
リュウを洗脳しようとするベガを阻止すべく、戦いを挑むさくら。一度はさくらが勝利をおさめたかに見えたが、底知れぬベガの力が徐々にさくらを凌駕してゆく。そんなさくらの危機に、突如目を覚ましたリュウ。力を解放したリュウの一撃が、ベガの身体を貫いた。
さくら「あたし、信じてた。リュウさんの強さは本物だ……って」
こうして２人は再戦を誓い合い、それぞれの道へと歩き出すのだった。

ロレント

ロレントは己の野望を果たすべく、ベガに挑み勝利をおさめる。軍備増強のためサイコドライブを求めたロレントだったが、洗脳による統治では脆弱な国家しか生まぬことに気付く。そして装置を破壊したロレントの前に、かつての同志ソドムが現れたのである。ロレントの崇高な理念に共感したソドムは、自らの命を犠牲にしてシャドルーの基地を破壊する。ロレントの目指す理想国家、そして真の秩序とは、一体いかなるものなのだろうか……!?

R・ミカ

ベガを倒し、シャドルー基地を憧れのザンギエフ様と壊滅。そしてR・ミカはトレーニングの日々へと戻る。
R・ミカ「ザンギエフ様……今頃何をしているんだろう。また危険な任務に就いている、のかも……。もう会えない……？
いやっ、そんなことない！　きっとまた会えるはず！　ようし！　もっと鍛えて有名になって、大きな舞台に立つんだ……。そしてっ！　今世紀最大のドリームカードを実現させるスよ！」



コーディー

拭うことのできない虚無に支配されても、かつては正義の戦士。ベガのもとへ向かうガイを放ってはおけず、コーディーはサイコドライブの装置を破壊したのだった。
ガイ「街に戻らぬのか？」
コーディー「さあて……どうするかな？ま、明日のことは明日考えることにするぜ。ひとまずお別れだ……じゃあな！」
ガイ「ゆくがまま、あるがまま……これもまた人生でござるか」
２人はそれぞれの道を歩き出すのだった。

キャミィ

ベガの死。操縦者を失ったサイコドライブが暴走を始めるのは、火を見るより明らかだった……。そして仲間を救うため、キャミィは地下基地に戻っていく。
春麗「待ちなさい！　……子供!?」
キャミィ「…みんなを……助けないと」
地下基地爆発の後、シャドルーは沈黙を続け……その後の必死の操作にも関わらず、ベガの行方は一向に掴めなかった。そしてまた、春麗刑事の見たという戦闘員の少女の行方も……。

バルログ

ベガとの戦闘の後、キャミィの身体がベガの新しい肉体であることを知る。
バルログ「この娘が新たな……。フ、それも一興かも知れん。強く……美しくさえあれば誰であろうとかまわぬ。……さあ、私と来い、美しき戦士よ！」
ベガの新たな身体であるキャミィを連れて基地を出るバルログ。その直後、ナッシュの乗る戦闘機が、基地を爆破したのだった。こうしてシャドルー基地は失われたが、魔人の力は１人の少女の身体に受け継がれた。

ALL ENDING INTRODUCTION

ユーリ

ベガ亡き後、強化兵士の肉体を安定させるのに必要なものは、サイコドライブとその装置を起動できる人間である。
ユーリ「……あ……ここは？」
キャミィ「急げ……時間がない」
ユーリを装置へと導くキャミィ。
キャミィ「これでいい……。今、サイコドライブを起動できるのは私だけ……そして……助かるのも……ひとり……」
こうしてキャミィの助けにより、ユーリだけは生き延びることができたのである……。

ユーニ

ベガに生み出された強化兵士。ベガの死は彼女たちの死をも意味した……。
ユーニ＆ユーリ「わたしたちは……わたしたちは、い……いつ……までも……。べ……ガ……、べ……」
その後、強化兵士の少女達の姿は確認できなかった。彼女たちはどこへ消えたのか。
そしてベガは何の目的で彼女たちを作り出したのか。サイコドライブの詳細共々、真相は爆炎の中……。今となっては任務ファイルに記録の断片が残るのみである。

M・バイソン

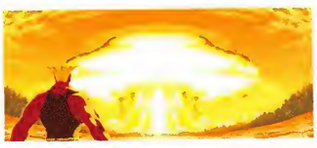
ベガを倒すと、バイソンはバーディーの先導でサイコドライブへと辿着く。
ベガ「!!　貴様ら……」
そこにはサイコドライブを使い、サイコパワーを回復しているベガの姿が……。
バーディー「ベガの旦那……いいザマじゃねぇか！　ここで終わりだなぁ!!」
バイソン「おい！　無視すんな!!　早く教えろオラァアアアーーー!!」
こうしてベガも基地も道連れにサイコドライブは灰の中に消えていったのだった。

かりん

例え倒されても『サイコドライブ』がある限り、ベガは復活する。かりんはおもむろに携帯電話を取り出して……。
かりん「準備はよろしいわね……予定通り行いなさい！」
神月財閥の誇るキラー衛星『まんじゅしゃげ』が、シャドルー基地に猛射される！
かりん「まったく、いつの時代も悪党の考えることは浅はかですわ！　オーッホッホッホッホッ！」
お嬢様の力はベガをも凌駕……した!?

ガイル

シャドルー基地に爆弾を仕掛ける最中、復活したベガに襲われる。爆破までのタイムリミットが近づくなか、ナッシュが身を呈してベガを制止。基地もろとも爆炎の中に消えたのだった。
ガイルに合流した春麗。しかしガイルは友の消えた場所を見つめ微動だにしなかった。
ガイル「……ナッシュ。俺は……信じている。きっとお前は……！」
ガイルは友ナッシュの生存を信じ、その帰りを待ち続ける。



T・ホーク

シャドルーの強化兵士ユーリ。ベガに洗脳され利用されていた彼女はT・ホークと同じ村出身のジュリアだった！
T・ホーク「悪魔は滅びた……。ジュリア……さあ、私と帰ろう。たとえ何年かかろうとも君を救ってみせる……。お前にも流れているはずだ。聖なる血が……必ず救ってみせる……必ず……！」
戦士は沈みゆく太陽を瞳に映し、故郷を目指す。少女が失った光をいつか取り戻せると信じて……。

ディージェイ

最強の格闘家ベガを倒した後、ミュージシャンに戻ったディージェイの前に、大手プロダクションのスカウトが現れる。
ボブ「ワタシと一緒に、ラテンのスターをめざしまショウ!!」
ディージェイ「世界最強の格闘家の次はラテンのスターか……。HA ha ha ha!!　そいつは Nice アイデアだ!!　格闘と音楽……両方を極める！　ビッグなチャレンジになるぜ!!」
次なる目標は世界最高のスターだ!!

フェイロン

フェイロン「己の肉体を信じず、サイコドライブとやらに頼っている時点で、お前は負けていたのだぁぁぁ！」
ベガ「そんな……グォァァアアーー!!」
こうしてベガを討ち果たしたフェイロン。
そして、このエピソードを元に作られた映画は全世界で大ヒット。だが、彼の熱い魂は決してなくなることがなかった。
フェイロン「ひとつ登ればまたひとつ！　新たな頂点を目指すのみ!!　アッチャァアアアアーーーー!!!」

殺意の波動に目覚めたリュウ

真・豪鬼「我らにもはや言葉は意味を成さぬ。勝者のみ……真理と成らん！」
互いに殺意をぶつけ合い、遂にリュウは真・豪鬼の命をその手にかける。
殺意リュウ「俺が……殺した……。この力が……真の格闘家をも越える殺意の波動!!　グウゥゥゥゥッ!!」
その死臭漂う血塗られた拳が、リュウの心を蝕んでゆく……。
殺意リュウ「我は……拳を極めし者なり……！　我を倒す者は何処に……!!」

『ZERO 3』で明かされた謎の数々

『ZERO』シリーズの集大成となる『ZERO3』のエンディングでは数々の物語が終わりを迎え、今まで謎だった事柄の真相が明らかになる。

まず、ベガが何度でも蘇る理由がサイコパワーを発する装置「サイコドライブ」にあることが分かる。ベガを倒そうとする者はサイコドライブを破壊し、サイコパワーの力を手に入れようとする者は、サイコドライブを悪用しようとしている。またキャミィの身体がベガの新たな肉体だという事実も発覚する。

またサガットステージで横たわる神様の像の顔がくずれ落ち、機械の顔が現れ、宇宙にある衛星に向かってビームを放つシーンも圧巻だ。

いずれにせよ全員がベガを倒し、世界に平和が訪れる。ただしベガでエンディングを迎えた場合は、世界はシャドルーの手に陥ちてしまう。

ダッドリー

ギル「おまえの勝ちだチャンピオン。コーリン、約束だ、車のキーをわたしてやれ」
コーリン「わかりました」
そういうと秘書のコーリンはダッドリーに車のキーを渡した。
ダッドリー「父の車、確かに返してもらった」
後日、颯爽と愛車を駆るダッドリー。
ダッドリー「素晴らしい車だよ！　おやじ。このボディライン、エンジンの奏でるシンフォニー。完璧だよ!!」ダッドリーは自慢の愛車で走り続ける。

ケン

小春日和の休日、ケンは息子のメルに空手の稽古をつけてあげていた。
ケン「さあ、来い！　おもいっきりだ！」
メルの一撃がケンを貫く。
ケン「ぐはっ！」
イライザ「キャーッ！　ケン」
メルはケンの急所に思いっきりパンチをお見舞いしていた。
イライザ「お父さんに、なんてことするの！　メル！」
ケン「メル！　YOU WIN！」

ユン・ヤン

ユン・ヤン「ハハッ！　ヤッ！」
おっちゃん「おっ！　ありゃ、リー兄弟じゃないか！」
ホウメイ「帰って来たのね！」
ユン「よっ！　おっちゃん達、元気だったかい？　景気悪いんじゃないの？」
おっちゃん「お前らこそ！　自慢のクンフー、世界で通じたのかよ？」
2人は自信ありげに振り返ってこう言った。
ユン「世界の壁、おっちゃんの屋台よりは高かったな。俺達のクンフーは最強だぜ」

エレナ

エレナ（手紙）「お父さん、お母さん、お元気ですか。いろんな国で、いろんな人に出会いましたが、この国に決めて良かったです。不思議な国ですが、お父さんの言う通り、友達の心には、何の違いもありません」
現在は、日本の学校に通うエレナ。通学は親友のナルミちゃんと一緒に通っている。
エレナ（手紙）「夏休みには、いつも一緒のナルミちゃんをはじめ、たくさん出来た友達を紹介したいです」

リュウ

リュウは再び修行の日々へと帰っていた。
とあるアメリカの田舎町で……。
運転手「こんな所で降ろしていのかい。オークランドまで30マイルはあるぜ」
リュウ「あぁ、ありがとう。まだ日は高いし、走れる距離さ」
リュウ「ケンよ、俺は闘い続ける……真の格闘家……本当の強さを求めて……。待っておれ、好敵手たちよ！　たたかおう、この命尽きるまで！」
リュウの闘いの日々はまだ続く…。

いぶき

ギルに勝利し河原で物思いにふけるいぶき。
ギルの言葉を思い出す……。
ギル「どうやら、私の負けのようだな。約束だ！　Gファイルを渡してやろう！　よく読んで宿題の手本にでもしてくれたまえ、忍者の学生さん！　ハッハハハッ！」
いぶき「はっ殺気！」
殺気を感じいくつもの手裏剣を投げるいぶき。しかし手裏剣が刺さったのは友達の早雷（さらい）の学生カバンだった。まだまだ、未熟な忍者のいぶきであった。

オロ

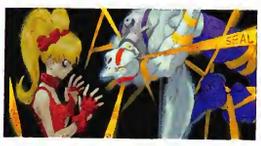
長い闘いの中、結局オロの両手を使わせた格闘家は出現しなかった。
オロ「どいつもこいつも、あーうー、根性がにゃい！　見込みがありそうなのは……ハチマチのこぞうだけじゃな……。待っとれよ、こぞう。このワシが、一から鍛え直しちゃうわ！　フャフャフャフャ、いくぞーい、待っちょれよーホォ」
一機の飛行機が、日本を目指して飛びだった。その飛行機の先頭部には、なんとオロが生身の体で立っているのだった…。

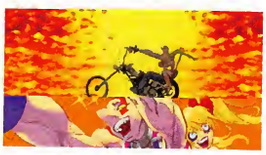
アレックス

恩人のトムの仇を討ったアレックスは、トムの待つ故郷へ帰る。
アレックス「トム！　もう体はいいのかい」
トム「のろまのお前を待ってたんだ、たいていの怪我は治っちまうぜ。……うん、いい顔になった、お前」
アレックス「ああ、トム。俺はまた行くことにしたぜ。もっともっと、すごいヤツらが俺を待っているいる気がするんだ！」
アレックスは戦いを続けるため、再び世界を旅することを決意した。

ネクロ

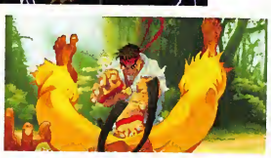
ギルとの戦いに勝利したが、待っていたのは、ギルの裏切りと実験体1号としてのネクロの廃棄命令だった。
ネクロ「畜生ーッ、ダマしやがったなッ！自由はどうした！　オレを自由にしろッ！」
体中を拘束されるネクロ。
エフィー「かわいそうなイリヤ（ネクロ）、アタシが助けてあげる！」
実験施設からネクロとエフィーはバイクで脱走する。二人の未来は誰も分からないが、ネクロは本当の自由を手に入れたのだ。





ショーン

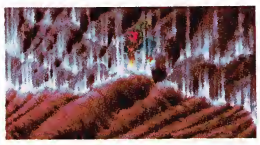
リュウとショーンが空手の稽古をしている。
ショーン「うわぁー！。くそ、もういっちょだ」
ケン「いいか、リュウからダウンを奪ってくるんだぜ！　それまで帰ってくるんじゃないぞ」
いくら倒れてもリュウに立ち向かうショーン。全身に闘気をみなぎらせたショーンが、渾身の一撃をリュウに浴びせようとする。しかし反対にリュウの一撃を受けダウン。
まだまだ半人前のショーンだった。



STREET FIGHTER Ⅲ 2nd IMPACT

豪鬼

199X.2.11.PM6：30
オーストラリアエアーズロック月夜の晩に、大きな一枚の岩の上で豪鬼は雄叫びを上げる。
豪鬼「極めし拳……。今、ここに示めさん！　ヌハァーッ!!」巨大な一枚岩におびただしい数の亀裂がが入り、轟音と共に崩れ去る！
豪鬼「奥義、『金剛国裂斬』……。我の拳に宿りたるは天……。人よ、命よ。我の一撃に始まりを見よ！」



ヤン

ヤン・ユン「ハハッ！　ヤッ！」
シャオメイ「ヤン！　おかえりー」
戦いを終えたヤンは町に戻ってきた。屋台のオヤジにヤンが言う。
ヤン「フフッ……。オヤジの屋台、まだツブれてないのか？」
オヤジ「よけいなお世話だ！　おまえらこそ、逃げ帰ってきたんじゃないのか？」
自信ありげにヤンが振り返って言う。
ヤン「この町を守るオレ達のクンフーは……世界最強なのさ！」

ヒューゴー

ヒューゴー「やるな、オマエ、きにいった！　きめたぜ、オレのあいぼうだ！」

※8人目の対戦者によって下のタッグを組んで、プロレスに参戦することになる。コンビ名は以下の通り。

リュウ：ソウルブラザーズ
エレナ：ビューティー＆ビースト
ネクロ：ザ・サンダーボルト
ギル：ラグナロク・ウィナーズ

ユリアン

議長「以上、全会一致を以って、ユリアン君を新総統と認めます」
兄でもあり総統でもあったギルを倒し、ユリアンは兄が築いた組織を引き継ぐこととなった。
議長「それでは総統、天帝にお会い下さいませ」
ユリアンの前に現れた天帝とはなんとギルであった。驚きを隠せないユリアン。
ギル「就任おめでとう、新しい総統どの。君のすばらしい活躍、期待しているよ」

『ストⅢ 2nd』のエンディング

ユリアンのエンディングでは、世界を支配しようとする兄弟の確執が描かれている。やっとのことで総統に就任したユリアンが、天帝として君臨するギルの姿を見て驚愕した様子は、とても印象深いものだった。

ヒューゴのエンディングでは、目標であったパートナーはおろか、プロレスの新団体まで創設してしまうエピソードが描かれている。新団体にはリュウやエレナなど思わぬキャラクターが参戦していることも見逃せない。

ヤン、豪鬼に関しては完全な新キャラクターではないが、それぞれの戦いのその後のエピソードが描かれている。なおこれら4人以外のエンディングはすべて『ストⅢ』と同じ物になっているため、省略させて頂いた。

スタッフロールを見るには?

『ストⅢ』シリーズでスタッフロールを見る条件は、ノーコンテニューでクリアすること。また隠しコマンドとして各キャラクターのエンディング終了時に、スタートボタンと弱キックボタンを押していればスタッフロールを見ることができる。『ストⅢ2nd』のエンディングは基本的に前作と同じだが、豪鬼（真・豪鬼）を倒した場合若干変更が見られる。『ストⅢ3rd』では文字だけが流れるスタッフロールとなった。

アーケード版ではギルを使用することはできなかったが、コンシューマ版『ストリートファイターⅢ　ダブルインパクト』では使用が可能。それによってギルのエンディングを見ることができた。ギルのエンディングでは、ギルの全身が表示され以下の文章が流れるようになっている。

ソリートンの峰に欠けた太陽が沈むとき
黒い月は七つに砕け
衣まとわぬアルタニア人の頭上に降り注ぐ
高僧の祈りも 農民の知恵も これを止めることはできない
普く広場は
猛禽と野獣の住処となり
抗いがたい苦痛に満ちる
百三十日の静寂の後
炎と水を等しく湛えた金髪の子が現れ
真に慈悲ある民の願いに耳を貸すだろう

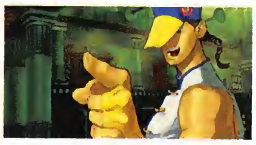
～ムラハの予言書・第三章十一節より～

ヤン

ユンとヤンの兄弟ゲンカに、ホイメイが仲裁に入る。
ホイメイ「もう！　いい加減に兄弟ゲンカはやめてよ！」
ユン「こーのオンナぁ……こっちの苦労を知らずによお！」
今度はホイメイとユンのケンカが始まる。
ヤン「ああ……やっぱりホイメイは兄貴の事……。かなわないようなあ……」
ふてくされるヤンをホイメイの妹、シャオメイが元気づけるのだった。

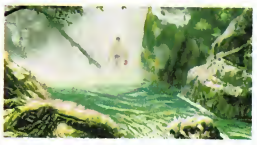
ユン

ギル「ハハハハ！　新しい興味がわいてきたぞ。ファイターという種がいかに破滅の闇を生き抜くのか。」
ユンたちに自分の計画の一端を任せようとしたが、それを断った彼らにギルはそう言い放つと消えていった。
ヤン「兄貴…なんだかイヤな予感がする」
ユン「おい、しっかりしろよヤン！　町のリーダーは俺達なんだぜ？　あんな神様きどりの説教野郎に、好き勝手させるか！　町へ戻るぞ！　夢を叶えにな！」



リュウ

リュウは山奥にある滝に打たれながらある事を考えていた……。
リュウ「『真の格闘家とは？』『なんのために強くなるのか？　勝利の先に何が見えるのか？』……！」
リュウは舞い落ちる木の葉を掴もうとしたが、木の葉は下へ落ちていった。
リュウ「まだまだ、だな。今の俺には落ち葉の行方も知らない。強者を思い、この腕が奮う限り……、指一本にでも、力がこもる限り……、闘うだけだ！」



アレックス

アレックスの友人トムの所に手紙が届く。
アレックス（手紙）「…自分でもどうしようもないと思っている。あの男に会って闘ってみたい。それ以外頭にないんだ……。」
アレックスはあの男…リュウと闘っていた。
アレックス「グッ……！　まさか一撃も返せないなんて……！（うわさ以上の強さだ）」
リュウ「どうした！　それで終わりか！」
アレックス「フフ……まさか！　ここからが見せ場だ！　いくぜ！」
再び二人は熱い拳を交わし会うのだった。

エレナ

（手紙）「親友のナルちゃんへ…お元気ですか？　わたしはとっても元気でーす。フランスはちょうど収穫祭が終わって、ちょっと寂しいです。こうしてひとりでお茶を飲んでると、楽しかった日本の夏を思い出します……今度は故郷の大草原にナルちゃん達を招待したいな。みんなはこれから受験勉強だよね。体に気をつけてね」
エレナ「さ……て、とっ！　あたしも勉強、がんばろっと！」
エレナはいつも元気いっぱいだ。

いぶき

『私立百日紅大学』に入学したいぶき。忍者として修行づけの毎日に終わりを告げ、やっと普通の女の子に戻れると、憧れのキャンパスライフを夢見ていた。新しい出会いを求めサークルに入ったいぶき。しかしそのサークルは忍術を研究していた。忍術の修行ばかりが続く日々……。
先輩「ははは！　いぶきクン！　まだまだワキが甘いなあ！」
いぶき「……あれ？　こんなハズじゃ、なかった……の……に？」

ネクロ

組織からの逃亡中のネクロとエフィー。2人はとうとう追い詰められ、乗っていた電車の屋根に飛び出した。電車から飛び降りようとする二人。しかしエフィーが足を踏み外し飛ばされてしまう。
ネクロ「エフィーーーーーーッ!!」
ネクロは伸縮自在の腕を伸ばしエフィーを捕まえる。
エフィー「たすかった……」
ネクロ「今度だけは……この体に感謝したい気分だぜ……！」

ダッドリー

ダッドリー「父よ……あなたの残したこのローズガーデン。今日も変わらぬ美しさで、私の心を癒してくれますよ」
まるで迷宮のように広大なバラ園でダッドリーはバラの美しさに酔いしれていた。
執事「ダッドリー様…そろそろお時間が…」
執事は8時から始まる王室御前試合の準備をダッドリーにすすめる。
ダッドリー「何だとあと5時間しかないではないか、急いで屋敷まで戻るぞ！」
屋敷まで5時間で戻れるのだろうか……？

ユリアン

ユリアン「これが『組織の頭脳』……。兄よ！　そこでなにを見ている！　そこで世界が見えるのか？　理想社会とやらを見届けると？　フッハハハハ！」
コンピュータ「パーソナルチェック＞正当継承者本人と認メマス　自爆コード入力…」
ギルの眠る『組織の頭脳』は爆発し崩れ去った。それは組織の崩壊を意味していた。
ユリアン「今、この瞬間から、余の物語が始まるのだ。本年をもって定める！　ＡＵ（アフターユリアン）元年と!!」

ショーン

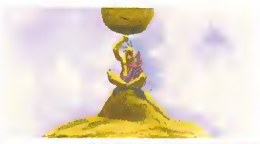
全米バトルトーナメントで優勝した夢を見ているショーン。しかし実際はバトルトーナメント予選で敗れ、マットで気を失っていたのだ。ケンに抱き起こされるショーン。
ケン「よし……気が付いたな！　惜しかったな……。あと少しで予選突破だったのに。ま、修行が足りなかったって事だ。こりずに次は頑張れよ。その悔しさは俺の優勝で晴らしてやるぜ！」
ショーン「……そうそううまくいかねぇか……。か、勝ちてぇよオーーーーーッ!!」

ケン

全米バトルトーナメント決勝戦。
ケン「いくぜ！　昇ーー龍ーー拳ッッ!!」ケンの放った昇龍拳で対戦相手は宙に吹き飛んだ。
アナウンサー「ああ～～～っと!!　これは立てませんッ!!　試合終了ーーーーーッ!!」
ケンは30秒で対戦相手をＫＯし、全米バトルトーナメント史上初の３連覇を達成した。優勝のトロフィーを掲げるケン。そこには優勝を祝う妻イライザや息子メル、弟子のショーンの姿があった。

オロ

オロ「ひょひょひょ……こうしてまともに修行するのも50年ぶりじゃ。あの小僧に会うと、どうも昔の血が騒ぎだしていかん。面白いおとこじゃ……」
大きな岩の上で修行するオロ。
リュウ「ん？　今、あの奇妙なじいさんの声が聞こえたような……」
大きな岩はリュウが修行で持ち上げていた物だった。
オロ「あいつも思いっきり両手を使える相手になっちょってくれればいいがのー。」

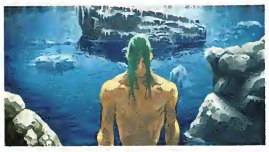


春麗

ユリアンに誘拐されていた子供たちを無事助け出した春麗。……それから半年。春麗は助け出した子供たちにクンフーを教えていた。練習中、春麗はふと思う。
春麗「……父さんが守ろうとした故郷。……世界中で出会った、心優しい人たち」
春麗「本当の強さ、本当の優しさ、本当の美しさをこの子達に伝える。それがこれからのあたしの生き方。奮え拳を、明日のために。思いをつなぐ、未来のために！」
春麗「イーーーーーヤッッ!!!」

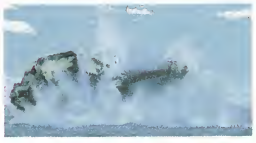
レミー

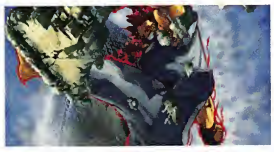
姉への異常なまでの愛の末、彼女の亡骸を凍り漬けにし海溝に安置していたレミー。自分の父が格闘家ゆえに、家族を見殺しにした事実を恨み、自ら格闘家となり同じ人種を倒してきた。だが結果的には何も変わらなかった。姉の亡骸を前にしたレミー。
レミー「このままじゃ何も変わらない、だから忘れることにするよ。」
姉の亡骸を海底へ沈め、異常な愛に別れを告げたレミー。その時レミーは自分の心に差す一筋の光を感じていた。



豪鬼

乗組員「こちら『しんかい3000』。目標深度まであと150」
深海を移動する『しんかい3000』は目標物である沈没船に近づいていた。
乗組員「……え!?　あれは？　まさか人!?」
沈没船に見える人の影……。その時、大海原を割り沈没船が空中まで舞い上がった。
豪鬼「ムゥゥゥゥゥン!!　天衝海轟刃!!（テンショウカイレキジン）」
深海から沈没船を引き上げるほどの力を持つ男。それは拳を極める者、豪鬼だった。



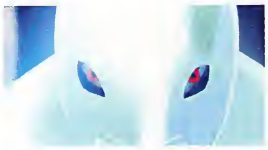


ヒューゴー

とあるプロレス会場……。
ポイズン「ちょいと邪魔するよーーッ！アタイらは『H.W.A（ヒュージ・レスリング・アーミー）』！　今日からあんたらはうちの傘下に入ってもらう。イヤならこのヒューゴーを倒していきな！」
ヒューゴーの後ろには、リュウ、ケンなど名だたる格闘家が続いていた。
ポイズン「どうしたい？　この顔ぶれを見てビビったかい!?　文句がないようならここをホームにしちまうよ!!」

トゥエルヴ

トゥエルヴが生み出された研究所にて、トゥエルヴの肉体調査が行われていた。主任「細胞の一つ一つにいたるまで、すべて作戦前の状態に復元しています。この技術があれば、人類の夢見た不老不死が実現されるでしょう」
ドクター「『死なない戦士』の誕生というわけか。ふふ、深い眠りの中でお前はどんな夢を見ている」
主任「彼にはそんな芸当はできませんよ」
しかし、トゥエルヴの目は光輝いていた。



Q

CIA本部にて世界中で起こった猟奇事件の写真についてある論議が交わされていた。
ジュリアン「……すべての写真にトレンチコートの男が写ってるわ」
長官「で、その男の身元は分かったのかね」
ジュリアン「画像解析によって男の顔を合成することができました。正確には『顔』ではないのですが」
デビッド「何だこりゃ!?　鉄仮面か？」
世界中にいっせいに現れた謎の鉄仮面の男を捜索するべく、CIA本部は動き出した。

まこと

リュウとの勝負に勝ったまこと。竜胆館最年少師範まことのその噂は瞬く間に全国に広がり、腕に覚えのある武道家たちがこぞって土佐の竜胆館に詰め寄った。
まこと「チェストーーーーーッッ!!　ドッしゃーーーーーーーッッ!!」
つぎつぎと挑戦者たちを倒していくまこと。
まこと「せィヤアアアーーーッ!!　まだまだ!!　こっからじゃあ!!」
しかし詰め寄った武道家たちの列は一行に減ることがない。

シリーズを通して参戦する3人のエンディング

『ストⅡ』から『ストⅢ3rd』まで通して登場しているリュウ、ケン、春麗の3人。この3人のエンディングについて解説する。

●リュウ
『ストⅡ』時代ではひたすら強いライバルを求めて戦っていたリュウ。『ストⅢ』では「真の格闘家とは？」「戦いの先に何があるのか？」と、戦いその物の本質を追い求めるようになっている。

●ケン
ケンは昔からのライバルであるリュウとの戦いに勝つことが一応の目標であったが、それとは別にイライザと結婚。『ストⅢ』の時代では愛する家族と暮らし、またショーンという弟子を育てながら自分の新たな人生を歩んでいる。

●春麗
春麗は父親の仇であるシャドルーのボス、ベガを追い続けていたが、無事仇討ちを果たす。その後『ストⅢ』の時代では捜査官として自分の故郷を守りつつ、自分がこれからすべきことを悟り、未来を歩む子供たちを見守りながら拳法を教えている。

以上が簡単ではあるが、3人のエンディングの一連の流れだ。それぞれ、ある意味キャラクターの個性に忠実な生き方をしているが、結婚までしてしまったケンと比べ、リュウはいつまでたっても戦うことが生き甲斐の人のようだ。

ここでは『ストリートファイター』シリーズに登場する全キャラクターの関係を1つの図に表してみた。正確には『ストⅡ』シリーズと『ZERO』シリーズでは時代設定が違うものの、舞台となる世界観は同じため共通の相関図とした。『ストⅢ』シリーズは『ストⅡ』シリーズから数年後の話であるが、新キャラクターが登場キャラクターのほとんどを占めるためもう1つの相関図で表している。

STREET FIGHTER SERIES

『ストリートファイター』シリーズ　人物相関図

人物相関図

リュウ
憧れ
師の仇
格闘大会で乱入される
力を欲する
アドン
豪鬼
ブランカ
師弟
シャドルー四天王
同門のライバル
死合を
のぞむ
さくら
親友
サガット
父の仇
弟子(?)
元
敗北
ライバル視
ダ ン
バルログ
かりん
バイソン
敗北
ディージェイ
ケ ン
フェイロン
ダルシム
悪の根を
絶つ
妻同士が姉妹

ストリートファイターIII　人物相関図

兄弟
オ ロ
春 麗
ユ ン
噂で知る
達人同士
子供を
誘拐した
犯人
越えたい
存在
ヤ ン
街を守る
豪 鬼
ユリアン
見込み
あり
単位修得のターゲット
実験体
アレックス
兄弟
ネクロ
まこと
真の決着
をつけたい
うらみ
追跡
挑戦したい
トムの仇
ギ ル
主従
トゥエルヴ
リュウ
ライバル
父の車を奪還
したい
ケ ン
ショーン
師弟
エレナ
レミー
いぶき
Gファイルが欲しい
ダッドリー
Q
ヒューゴー

CAPCOM開発部インタビュー

ストリートファイターシリーズを作った開発陣が15周年を振り返る

今までにない試みに挑戦

――『ストリートファイター』が誕生してから15周年が経ちますが、誕生のきっかけを教えてください。

船水：始まりはアメリカの営業担当の企画案だったんです。『ストI』は、日本での人気はぼちぼちだったんですが、アメリカでは大人気だったんです。それで続編を製作することになったのですが、話の行き違いから間違って『ファイナルファイト』を作ってしまったんですよ（笑）。

――それは大きな違いですね。

船水：タイトルも『ストリートファイター'89』に変えてゲームショーに出展したら「これはストリートファイターじゃない！」と、ユーザーからも総スカン。やむを得ず『ファイナルファイト』として発売したら、メチャメチャ売れてしまったんです。

――それは怪我の功名でしたね。

船水：そうなんです。ですがアメリカの営業担当は、やはり「オレが言っていることを理解していない！　ストリートファイターの続編が欲しいんだ」というんですよ。だからこれが続編だと言い返したら「対戦できることに意味があるんだ！」と言うんで、ならば対戦できる続編を作ろうと決まったんですよ。

――なるほど。

船水：その時にデザイナーの安田が「ゲームにアニメーション技術を取り入れられないか」ということを言い出して、今までにないパターン数（動きのコマ数）のゲームを作ろう、どうせならもっと特化させていこう、ってことになったんですよ。それが『ストII』の始まりですね。

――コマ数を多く使ってゲームを作りたいという気持ちが込められていたんですね。初めてブランカの動きやE・本田の動きを見たとき

は驚きましたよ。

船水：最初はどのようにパターンを使って良いかが分からなかったんですよ。取りあえず各キャラクターを担当したプログラマーに任せて、好きなようにパターンを組ませたんです。そうしたら、やたら技が多いキャラクターもいれば、動きが滑らかなキャラクターもいる。基板自体の容量もありますからその調整が大変でしたよ。みんな自分のキャラクターがかわいいですからね、容量の奪い合いで殴り合い寸前でした（笑）。

タイトルって意外と簡単に決まるんですよ

――『ストⅡ』の各タイトルに込められた意味や由来はありますか？

船水：特に深い意味はない（笑）。

――え、そうなんですか？

船水：『ストⅡ』は単純に『ストⅠ』の続編ですからね。『ダッシュ』は続編なのでダッシュということで。『ターボ』は最近発覚したのですが、どうも社長が名付けたらしい。当時『ダッシュ』の紛い物である『ストⅡサンダー』と言われるコピー版があったんですよ。空中で波動拳が撃てたり、タメなしサマーソルトが出せたりとメチャメチャだったんですが、どうもそれが受けているらしいと。ならば「そのシステムを解析して出せ」ということで『ターボ』の開発が始まったんです。その時に、スピードが速いから「ターボだ」と社長が言ったことで決まったみたい（笑）。

村田：『スパⅡ』はですね、すごい『ストⅡ』を作りたかったから。単純に『スーパー』で良いじゃない？　ってことで決まったんですよね。

岡田：意外と単純に決まるんですよ。

――これは村田さんがお決めになったのですか？

村田：ということになっているようですが、たしかにタイトル案を何パターンか出しましたけど……。実はあまり憶えていないんですよ（笑）。

――では村田さんってことで（笑）。

船水：次は『トーナメントバトル』だよね……誰だろ？　たぶんそのままなんだろうね。新型筐体を作ったから、筐体ごと売れるゲームを作ってくれということで、ならばそれに『スパⅡ』を入れるってことになったんですよ。でも、筐体付き（4台セット）で売ったのでバラバラにされた（笑）。ものすごく苦労して作ったのにね。だから『トーナメントバトル』が存在しなくなり、見た人は少ないんじゃないのかな？

――地方の大型ゲームセンターではよく見られたそうですが、都心でのゲームセンターでは大型すぎて置けなかったんでしょうね。

村田：話を戻して、『スパⅡX』は、シリーズの最後にしようということで決まったと思います。色々と後ろについてタイトルが長くなるのもイヤですし。タイトル案として『スパⅡZ』ってのもありましたね。

船水：しかも、『スパⅡZ』のロゴまで出来上がっていたんですよね。その名残を『スパⅡX』のデータ内に残してあったから、大変でしたよ。当時プログラムを解析するのが流行っていまして、直接データを見られてしまい、次回作は『スパⅡZ』という噂が流れたくらいです。それで、次の『ZERO』が『Z』だから『ZERO』になったんですよ。

――『ZERO』は原点に戻ったから『ZERO』ではないのですか？

船水：それもあります。ですが、原点に戻ると言うのは、あくまでも表向きの理由。表向きは『原点』、裏向きには『スーパーストリートファイターZ』なんです。ぼくらは『Z』と呼んでいましたね。今だから話せる微妙な内容ですけど（笑）。

――それで『ZERO2』『ZERO3』と続く訳ですね。

船水：もともと『ZERO』と言うのは、『ストⅢ』がなかなか出来なかったので、その穴埋めとして企画されたんです。その制作期間はわずか3カ月（笑）。しかも、CP-システムⅢで開発しようとしたら、「CP-システムが倉庫に大量にあるので何とかしろ」ってことでCP-システムで作ることになったんですよ。さらに開発できるチームがなくて、ボク自身も手一杯だったのですが、とにかく終わったらすぐに作れと。しかも人がいないから他のチームから1～2人ほどレンタルして、

船水紀孝
（株）カプコン　常務執行役員兼第1開発部部長

『ストⅡ』を語らせたら右に出るものなし！　『ストⅡ』シリーズを手掛ける、言わずと知れた格闘ゲーム界の大御所。プロデューサーとしてのデビュー作は『1943』。以後『天地を喰らう』『ヴァンパイア』シリーズなど、数多くのゲームを手掛ける。

安田朗
キャラクターデザイン

『ストⅠ』からのキャラクターデザインを担当。昇龍拳や波動拳などの基本ポーズを考案した、偉大なお方。

「ゲームにアニメーションの技術を取り入れられないか」という話から、今までにないパターン数のゲームを作ろうと。それが『ストⅡ』の始まりですね。

即席チームを作って制作に入ったんです。それでもなんとか出来上がり、ロケテストをしたら思いのほかインカムが良かった。すると今度は「CP-システムⅢにしよう」って気軽に言われて、思わず激怒しましたね（笑）。

岡田：CP-システムで作るというので、背景などを削って、パターン数もすごく減らしたんですよ。

船水：それで「絵がショボイ」とか言われたときは、殺意をおぼえましたね。おまけに、そもそも『ZERO』シリーズなんて存在する予定はなかったんですよ。

岡田：そうだったんですか？

船水：そうだよ。『ZERO』を作ったあとに『ストⅢ』が出る予定だったんですが、まだ完成していなかったんですよ。だから『ZERO2』を作れと言われました。ユーザーも引き止めておかなければならなかったしね。それで『ZERO2』を作ったんですよ。もちろん「今度はちゃんと時間が欲しい」って言ってね（笑）。

――ちなみに『ALPHA』はどうなのですか？

船水：『ALPHA』って何だっけ？（笑）

岡田：海外用に作られた作品ですよ。

村田：コマンド入力で『スパⅡ』時代のキャラクターが使えるやつですね。入れられる要素をすべて注ぎ込んだタイトルですよ。

船水：あったね。アレもやろうコレもやろうと入れ込んだ『ZERO2』の完成形だっけ。『ZERO2』は結局途中で出しちゃったから、キャラクターの強弱が激しかった。それでちょうど時間も空いていたし、元はあるわけだから、プログラマーも1人で出来上がってきましたね。

岡田：そうですね、『ALPHA』は1人で調整していましたね。

船水：『ZERO3』の頃は、すでに『ストⅢ』が出てました。アニメに限らずマニアっていうのはどこにでもいるもので、『ストⅡ』にもマニアがいたんです。「コレこそがストⅡ」「ストⅡとはこうあるべきだ！」とか言う人がね。『ストⅡ』をボクに色々と熱く語ってくるんですよ。ならば「好きなように遊ばんかいっ！」ってことで「オレSM」ができたんです。

――最後の『ストⅢ』はどうなのですか？

船水：『ストⅢ』は『ストⅡ』と同じで、パターンの使いどころに四苦八苦してました。それでキャラクターがなかなか定まらず苦労しました。世間では『バーチャファイター』や『鉄拳』が猛威を振るっているなか、なかなか先に進めなくて悩みましたね。結果的に『ストⅢ3rd』まで来ちゃいましたけど（笑）。3作目でやっと『ストⅢ』が完成しました。

――そうですね、『ストⅢ3rd』は『スパⅡX』と肩を並べるくらいの高い評価を受けていますよね。今でも大会が行われているくらいですし。それに『3rd STRIKE』というタイトルってカッコイイですよね。

村田：『2nd IMPACT』は、先程も言っていたように『鉄拳』や『バーチャ』が出回っている時期ですから、「印象的」な作品でユーザーを惹き付けようってことで。それで「インパクト」というタイトルがついたと思います。『3rd STRIKE』は、『2nd』ときたらやっぱ『3rd～』でしょう。『IMPACT』ってきてるから、何かカッコイイ言葉をつなげたかっただけで、『STRIKE』には特に意味はなかった気がしますね（笑）。

シリーズごとに独立した世界観

――『ストⅡ』のキャラクター8人の中に春麗がいますよね。当時では女の子キャラは珍しいと思いますが、なぜ女の子を入れようと思ったのですか？

船水：春麗を入れたのは安田が「女の子キャラクターを動かしたい」という一言からです。

――人間離れしているブランカやダルシムといったキャラクターの発想の経緯についてもお聞かせ下さい。

船水：当たり前のキャラクターばかりではインパクトにも欠けますよね。だからイロモノ的なキャラクターも欲しかったんです。でも結局は春麗がいれば良かったんですけどね（笑）。

――『ZERO』では、ストーリー中に何人かのキャラクターが絡んできますが、設定はどのように決めるのですか？

村田：全シリーズ通してなんですが、世界観はつながっている訳ではないんです。キャラクターの生い立ちや世界観などの細かい設定ができたのは『ZERO』からですし。

船水：せっかく8人もキャラクターがいるのですから、選んだキャラクターが主人公になるようにしたかったんです。「キャラクターごとの世界観があってもいいのでは？」という発想ですね。『ストⅡ』という1つの世界に、みんな生きている人間として思われていますが、春麗の世界にいるリュウは春麗の世界だけのリュウであって、リュウの世界にいるリュウとはまったく別人なんですよ。だから、ストーリーも他のキャラクターとリンクしているわけではないんです。

村田：特に『ZERO』ではその辺を強調したつもりなんですよね、『ストⅡ』からのシリーズも切れますし。キャラクターごとの世界観があるならば、もちろんストーリーも違いますし、1人1人ボスも違うだろう、と。ですが、別人だからといって大きく世界が違うわけではないですから、微妙にリンクしているような部分があるんですよね。すると、それが史実として扱われてしまったんですね。それに、『ZERO』と『ZERO2』はリンクをしていたら大変ですよね。「ナッシュとかどうするんだぁ～」ってことになりますし（笑）。

ひらめきとマイブーム

――各キャラクターの技についてはどうなのでしょうか。参考にした武術などはあるのですか？

船水：キャラクターの技に関しては安田が主に考案していて、最も難しいと言われる基本ポーズも彼が考案しています。

――基本ポーズとは？

船水：基本ポーズはそのキャラクターのすべてを表しますので、レベルが高い作業なんです。キャラクターの動きを研究するのに参考にした本などはあるでしょうけど、実はその時の彼のマイブームが大きく左右しています（笑）。

――安田さんのブームですか？

船水：そう。それがコンサートでの好きなアイドルの動きとか、マンガを見て想像した動きとかね。あとは空手の大会に行って、カッコよかった選手の動きとかを参考にしていましたね。

――いろいろ参考にしているのですね。

村田：キャラクターのイメージが出来ると、

岡田成司
（株）カプコン　第一開発部　プログラマー

『ストⅡ』以降のプログラマー。船水氏に「どんな緻密なデータを書いて渡しても、もの凄くテキトーに打ち込むんですよ。絶対にお前には渡さん！（笑）」と言わしめるも、仕上がりは完璧。その船水氏のセリフに対してのコメントは「大体でいいんですよ（笑）」。

あとは比較的楽ですよ。勝手にキャラクターが動きだしますから。『ストⅢ』のエレナのときは低い構えが決まった途端、カポエラのようなリズミカルな歩きもスムーズに決まりましたね。発想的には「こいつは不思議な動きをさせてしまえばいいんだ」ってことですね（笑）。

人気とバランスの調和

――シリーズが変わるごとのキャラクターのピックアップや選考基準について教えていただけますか？

村田：リュウとケンはこのゲームの顔ですから外せませんよね。

船水：さすがにコレは外せないなって理由もありますが、人気だけで選んでしまいますとゲームバランス的に問題が出てくる。全員出したらキャラクターの性能に変化がなくなってしまいますよね。どれもみんな一緒という感じで。

村田：バランスも考えなければいけないので、毎回悩みますね。人気とバランスを重視して選択してます。

村田治生
（株）カプコン　第一開発部　プランナー
『スパⅡ』以降の『ストリートファイター』シリーズの設定を担当。『ヴァンパイア』シリーズの制作にも関わる。

――バランス調整中に強すぎてしまったキャラクターや、逆に弱すぎたキャラクターなどはいますか？

船水：強すぎたキャラクターはブランカかな。攻撃の判定が強すぎるうえに、ローリングアタックが極悪すぎて慌てて調整しましたね。グルグル回っているだけで、誰も勝てませんでしたからね。

岡田：あれはまさに無敵でしたね。

――今でも、その片鱗が見え隠れしていますよね。ザンギエフはどうでしょう。徐々にパワーアップはしていましたが、弱かったですよね。

船水：ザンギエフねぇ～、強くしようとしたら強くなりすぎるんですよ。強いのか弱いのかギリギリの調整がいるので大変でした。

それぞれの思い入れのあるキャラクター

――みなさんの思い入れのあるキャラクターを教えていただけますか？

船水：リュウとケンは好きですね。でも、自分が使っているキャラクターは本田です。「本田サイキョー！」とか叫んでいました。そんなことをいつも言っていたら、あるインタビューで「船水さんが本田好きだから、本田は強いのですか？」と言われましたね。あと、好きというか見ていて一番アホキャラクターだったディージェーは強く印象に残ってますね。とあるゲーセンの話で『スパⅡX』が8台あって、8台ともキャラクターがディージェーなんですよ。しかも、みんなしゃがんで弱パンチを連打！　すると店の店員が「ここはねぇ、ディージェー村なんだよ」って。その話を聞いたときは笑いが止まりませんでしたよ（笑）。

――では、船水さんはディージェー好きでもあると？

船水：う～んどうだろ。でも作っているときにすごく面白かったけどね。

岡田：ぼくも最初に作ったのがリュウだったので、やっぱりリュウですかね。リュウとは苦労を共にしてきましたし。特に昇龍拳には思い入れがあって、プログラム上では昇龍拳を出せても、ゲームでは出せませんでしたから。だいぶ練習しましたよ。

村田：ボクはさくらですね。初めて見たとき「そんなキャラクターは絶対に許さない」と思ったほど、とにかく納得のいかないキャラクターだったんですよ。特にあのブルマが（笑）。ですが、『ZERO』の世界を作っているうちに、なぜかだんだん好きになってしまったんですよね。なぜでしょうね？（笑）。

石井：ボクはデザインを担当したこともあって『ZERO3』のブランカは好きですね。デザインの始めは緊張して表情だけで喜怒哀楽を表現していたのですが、安田さんが「せっかく髪の毛や体もあるんだから体で表現しようよ」と言ってくれて、それで気どらず自由にやればいいんだなと思い、好きになりましたね。愛着もありますよね。

キャラクターを活かすために6種類の攻撃法がある

――シリーズを通して、スーパーコンボやブロッキングなど新要素の追加はありましたが、1レバー6ボタンというシステムは変更しなかったですよね。その辺の理由は、『ストⅡ』らしさがなくなるからですか？

船水：そうですね、これが『ヴァンパイア』シリーズや『VS.』シリーズだったらアリなんでしょうけど。『ストⅡ』シリーズというタイトルを付けるのだったら、やっぱり基本システムの変更はしたくないですね。

――6個のボタンは多そうに見えて、実際使ってみると重要ですよね。

『ストⅡ』にもマニアがいて、ボクに色々と熱く語ってくれるんですよ。ならば「好きなように遊ばんかいっ！」ってことで「オレISM」ができたんです。

いつかダイヤグラムが作れないゲームを作ってやる（笑）

船水：キャラクターによって使える技が違いますからね。あるキャラクターに対して中足払いが強いからといって、ほかのキャラクターにもそうかといえば、それは違うんですよね。キャラクターごとに性能は違うのだから、通用する技も違います。その違いをキャラクターごとに活かせるように6種類の攻撃方法があるんですよ。要はジャンケンといっしょで、この技には強いけど、あの技には負けるということですね。そういったバランス調整にはすごく苦労しましたね。「こいつのしゃがんでいる頭にギリギリ当たるような攻撃判定をつけろ！」みたいなね。アーケードゲームなので、ロケテストでいろいろ問題点は出てきますからね。筐体の横にノートを置いて好き勝手書いてもらい、プログラムに反映させるんですよ。でも、これには正直な意見をあまり書いてくれないんですよね。最後にはロケテストに出向いて直接ユーザーが、悪態をついているのを後ろから見ていることが多かったですね（笑）。

――それでも辛いキャラクターっていましたよね。例えばザンギエフはどうなのですか？

船水：ザンギエフなんて辛くてOK。それに耐えて勝つことこそ、ザンギ使いのステータスですから。その歓びを味わえばいいんです（笑）。

――特に『ストⅡ』時代のザンギエフは厳しかったですよね。

船水：『ストⅡ』のザンギエフは辛かったね。なぜかというと、あとになって発覚したのですが、データを開けてみたら本来あるべきはずの防御修正値が働いてないんですよ。バグってて（笑）。

――えー!? そうなんですか!?

船水：本来、防御修正値というプログラムがちゃんと作ってあって、データ内にもあったんですが、まったく働いていなかったんですよ。

――それは全員ですか？

船水：そう。それであとから防御修正値を入れてみたら、「ザンギ硬ええ～　強ぇ～」みたいな感じで恐ろしくなりましたよ（笑）。

――キャンセル技もそうだと思うのですが、意図していなかった遊び方ってありましたか？

船水：やっぱりキャンセル技だよね。パターンの送りがおかしいというのは分かっていたんですよ。それから徐々に解明されていって「なるほど」と思いましたね。そこから開発部でも練習をしてみたんですが「どうせ出来ないよ、でも面白いから入れておこう」ということで確信犯的に入れておいたんです。でも実際フタを開けてみると、みんな練習したらできちゃったんですよね（笑）。

――基本のテクニックになってますよね。

船水：あと、オリコン（＝オリジナルコンボ）ですね。「こんな使い方をするのかぁ」というコンボを、大会などではみんな平然と出しましたね。こっちの予想をはるかに上回る使い方をしてきますよ。

――今でも『ストⅢ』で新たな技が発見されたらしく、ダイヤグラムが上下しているようです。

船水：いつかダイヤグラムが作れないようなゲームを作ってやる（笑）。

――波動拳コマンドやスクリューパイルドライバーコマンドなどは、それまであり得なかった入力方法ですよね。その発案はどういった経緯なのですか？

船水：技のイメージですね。腰を落として手の平から波動拳を撃ち出すなら、やはりあのコマンドですよね。サマーソルトキックにしてもそうです。しゃがみ状態からジャンプして1回転するキックなら、下に溜めて上に入れてキックボタンという感じがしませんか？　スクリューもそうなんです。その名の通りスクリューですから1回転って感じ。技のイメージが先行してコマンドが決まりましたね。

――スクリューと言えば、弱キックスクリューの連続技は凄かったですね。

船水：あぁ、ローキック吸い込みを初めて決めたときは感動しました。

岡田：ユーザーのプレイを見ていたら、立ったまま投げていましたからね。テクテクと近付いてきたと思ったら、そのままいきなり吸い込んだから驚いたんですけど。やってみたら出来ましたからね。

船水：まさにジャンプする瞬間に吸い込むんですよね。

――ザンギエフの間合いは、リュウステージの背景の板2枚分が目安でしたね。上手く吸い込めば波動拳をすり抜けて吸い込むというのが、ザンギ使いのステータスでしたね。

船水：すり抜ける技もそうなんですが、判定がギリギリになるように設定したんですよ。ザンギのスクリューが良い例なんですが「そういうふうに使うために作ったのではないんですか？」ってよく言われるんですけど、それは違うんですよ。さっき言ったようにギリ

石井誠氏
（株）カプコン　第一開発部　デザイナー
『ZERO』シリーズのデザインを担当。主にブランカやザンギエフ、T・ホークなどのデカキャラクターを担当。本人いわく、細かいことが苦手なので、デカキャラが好きだとか。また、オヤジキャラ好きでもある。

ギリになるよう、トコトンまで突き詰めた結果としてそうなってしまっただけなんです。意図的と言えば意図的なんですけどね（笑）。

――オリジナルコンボはどうなんですか？

船水：オリコンの企画自体は『スパⅡX』のときにあったんですよ。通常技を一定時間の間に無数に叩き込めるシステムっていうのが、もともとスーパーコンボの企画だったんです。プログラマーに相談したら『スパⅡX』では無理と言われたので、「じゃあ1つの技だったらいけるよね」って無理やりプログラマーを説得して作ったのがスーパーコンボだったんですよ。ところが、そんなことはとうの昔に忘れていて『ZERO2』の企画会議に当時の新人から似たような企画が上がってきたときに、そういえば昔にそんな企画を出したなあと思い出して、今ならできるだろうってことでオリコンを入れたんですよ。

村田：初期の頃は、発動と同時にコマンドを登録しておくタイプだったのですが、思ったより技が入らないので変更され、その後さらに変更を重ねて今のシステムになったんですよ。

仕事はそっちのけで『ストⅡ』をやっていた

――『ストⅡ』シリーズは15年も続いてきましたが、ここまでのヒットを予測してましたか？

船水：最初は流行らないと思いましたよ。日本では対戦台なんてありませんし。もともとアメリカでヒットしたから「あっちで売れればいいや」と気軽な気持ちだったんですよ。

岡田：でも実際、実現すれば面白いのは分かってはいたんですけどね。

船水：仕事そっちのけで、誰もゲームをやめなかったからね。「仕事しろー！」ってよく怒られましたよ。それでも「これが仕事です～」って反論したりね（笑）。

――大会が全国的に行われるなど、一大ブームになりましたよね。その時の印象はどうでしたか？

船水：どうしよう！……っていうのがありました。「ストⅡはオレの人生だ！」とまで語るユーザーさえいましたからね。大会では開発側でさえ、知らない連続技をガンガン使っていました。実は岡田も大会に出ていたんですよ。

岡田：ええ、一般の人に交じって大会に参加していました（笑）。

村田：最初は開発者のアドバンテージがあったんですけどね。『ストⅡ』の初期の頃まででしたね。

岡田：今では初プレイでも普通に負けますからね（笑）。

船水：「もう見切った！」なんて言われてな。

岡田：ええ、3日もちませんね。

――最後にシリーズを通して苦労した点は？

船水：全部！（笑）。

5年後のお楽しみ！

――『ストⅡ』シリーズの最新作を作る予定はあるのでしょうか？

船水：今現在では予定はありませんが、20周年のときに考えるかもしれない。今から動けば間に合うかな（笑）。現在いろいろなことをしているので、もし作るとしたら、今の時間は充電期間なんですよ。あと5年後くらいかな（笑）。

岡田：となると、今からネタを考えておかないとダメですね。

船水：2年後には始めないと間に合わないね（笑）。

――あと5年……。実現すると嬉しいですね。『ストⅣ』楽しみにしています。本日はありがとうございました。

2003年2月吉日

STREET FIGHTER ストリートファイターグッズコレクション

Goods Collection

最新のストリートファイターシリーズ
関連グッズを紹介する。15周年にちなんだ
記念グッズもあるのでファンは要チェックだ。
商品の詳細はデータ内に記載された
各メーカーに確認しよう。

細部のディテールまで忠実に再現
『ストⅢ』の美しき春麗

コールドキャスト塗装済み完成品『ストリートファイターⅢ』春麗

DATA

- ■エポック社
- ■2003年7月発売予定
- ■13800円(税別)
- ■原型制作：佐藤寿訓(大黒や工房)
- ■イラストレーター・いのうえたくや氏の描く「春麗」を佐藤寿訓が立体化。
- ■問い合わせ先 (株)エポック社 ホビー事業部
  TEL：03-3843-9162
  HP：http://epoch.gr.jp/c-works/

『ストリートファイター』のキャラクターたちが
コレクションアイテムとして登場

『ストリートファイター』勝利(かち)グミ

DATA

- ■三喜
- ■2003年8月発売予定
- ■500円(税別)
- ■リュウ、ケン、春麗、ガイル、キャミィ、ゴウキ、ダルシム、さくら、サガット、ベガ、+シークレット2種。勝利マークのピース型グミとセット。
- ■原型制作：マックスファクトリー
- ■問い合わせ先 (株)三喜
  TEL：03-3831-1992

DATA

■MAT
■2003年6月発売予定
■各限定100枚：180000～240000円(税別)予定
■カプコンデザイン部原画制作作家の監修のもとデジタル補正を何度も繰り返し、版画として完全再現された作品。より本物に近づけた高精彩な版画です。
■問い合わせ先 MAT
TEL：03-3486-1227

本物の手応えを感じさせる
高精彩デジタル方式によって
再現された記念版画

『ストリートファイター』15周年記念版画

春麗1/8スケールキャストキット

華麗さと力強さを
原型師佐藤弘氏の
手によって再現された
1/8スケールキャストキット

DATA

- ■岸企画
- ■発売中
- ■9800円(税別)
- ■原型：佐藤弘(OVER DARD)
- ■『ストリートファイター』のヒロイン、春麗をガレージキットで再現。各種イベントで好評を博したものを一般販売用にリニューアル。
- ■問い合わせ先 (株)クルシマ製作所
  TEL：03-3892-1216
  HP：http://www.kurushima.com

CAPCOM『ストリートファイター』15thアニバーサリーDXフィギュア

黒とピンクの
オリジナルチャイナ服を
着た記念版春麗

DATA

- ■バンプレスト
- ■2003年11月登場予定
- ■アミューズメント用景品
- ■『ストリートファイター』シリーズ発売15周年を記念した作品。黒のロングチャイナとピンクのミニチャイナの2種類のチャイナドレスを着た春麗。
- ■問い合わせ先 (株)バンプレスト お客様相談センター
  TEL：0471-48-5811
  HP：http://www.banpresto.co.jp

コールドキャスト塗装済み完成品『スーパーストリートファイターⅡ』春麗

しなやかな
春麗の動きを
ダイナミックに再現した
リペイント版春麗

DATA

- ■エポック社
- ■発売中
- ■10000円(税別)
  ※イベント会場での表示価格
- ■原型制作：香津美RX-01
- ■2001年11月に発売された同商品(レギュラーカラー)のリペイント版。一般販売はなく、各種ホビー関連イベント会場でのC-Worksによる直接販売のみで入手可能。
- ■問い合わせ先 (株)エポック社 ホビー事業部
  TEL：03-3843-9162
  HP：http://epoch.gr.jp/c-works/

『ストリートファイター』と『73R』を
コラボレーションした夢のアイテム

STREET FIGHTER×73R ダブルネームTシャツ

DATA

- ■デスバレー
- ■発売中
- ■4900円(税別)
- ■『ストリートファイター』と歌手の浜崎あゆみが愛用していることで話題になったサーフブランド「73R(セブンスリーアール)」とのコラボレーションが実現。ケン、ダルシム、ブランカと73Rのキャラクターナラサンがバトルを繰り広げているユニークなイラスト入り。
- ■問い合わせ先 (株)デスバレー
  TEL:03-3787-4391

コミカルなキャラクターたちが
プリントされた記念Tシャツ

STREET FIGHTER 15周年記念Tシャツ

15周年を記念して実現した
『ストリートファイター』仕様
オフィシャルカード

『ストリートファイター』オフィシャルカード(VISA/JCB)

DATA

- ■ジーシー
- ■2003年7月1日より発行
- ■『ストリートファイター』生誕15周年を記念して発行されるクレジットカード。VISAかJCBがついて、入会金・年会費は永久無料。カードフェイスは、ここでしか手に入らない描き下ろしイラスト。さらに入会するともれなく別の描き下ろしオリジナルステッカーもプレゼントされるなど、特典も満載。『ストリートファイター』ファン唾涎の逸品だ。
- ■申し込み・問い合わせ先 ジーシー株式会社
  TEL:03-3287-3701(土日祝日をのぞく9:00〜18:00)
  HP:http://www.gccard.co.jp

STREET FIGHTER TITLE LOGO COLLECTION

『ストリートファイター』タイトルロゴコレクション

STREET FIGHTER II

STREET FIGHTER

STREET FIGHTER II DASH TURBO

STREET FIGHTER II DASH

SUPER STREET FIGHTER II X

SUPER STREET FIGHTER II

STREET FIGHTER ZERO2

STREET FIGHTER ZERO

STREET FIGHTER ZERO3

STREET FIGHTER ZERO2 ALPHA

STREET FIGHTER Ⅲ 2nd IMPACT

STREET FIGHTER Ⅲ

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

STREET FIGHTER 関連資料

『ストリートファイター』シリーズに関係するパンフレットや各種媒体資料、そして貴重なイラストを紹介する。

STREET FIGHTER II ™
© CAPCOM 6W ALL RIGHTS RESERVED

STORY

Who is the strongest street fighter?
Ambitious tough guys all over the world come together to put an end to the debate……

RULES

- Time limit : 5 min. Player who takes 2 rounds out of 3 wins the game.
- Player who exhausts his vitality loses the round.
- When the time limit is reached, player who has more vitality takes the round.

We are waiting for your challenge!

Challengers are always welcome! You can join the fight anytime.

CAPCOM

HOW TO PLAY

JUMP / MOVE BACKWARD (GUARD) / MOVE FORWARD / CROUCH

PUNCH: light / middle / heavy
KICK: light / middle / heavy

light — Push the button rapidly.
middle — Intermediate destructive power.
heavy — Great destructive power but weak defence.

GUARD
You can defend against the opponent's attack by moving the lever backward. (You can't completely block the opponent's special attack.)

THROWING TECHNIQUE
You can throw the opponent with a combination of lever and button.

WHEN RECEIVING A STAGGERING BLOW
Activating joy stick and button revitalizes the fighter.

Don't give up! You can always make a comeback!

CAPCOM

『ストⅡ』の海外向けインストカード。記載されている内容は日本版と変わりないが、英語表記ならではの面白さがある。ドントギブアップ!!

『ダッシュ』のジェネシス（海外版メガドライブ）版の海外版パッケージ。かなり日本版と違うテイスト。メインイラストからしてベガがガイルと戦っています。

CAPCOM
STREET FIGHTER II
SPECIAL CHAMPION EDITION

Smash Into The Next Level!

From the corners of the globe come twelve of the toughest fighters to ever prowl the streets. Choose your champion and step into the arena as one of the eight original challengers or as one of the four Grand Masters! Pound your opponent as Balrog and knock them out for the count. Tower over your prey as Sagat and daze them with your awesome Tiger Shot. Slash your opponent with Vega's claw and send them running for cover. Or strike fear into your enemies as M. Bison, the greatest Grand Master of them all!

- Two games in one! Play Champion Edition or the new Hyper mode!
- 24 MEGS of heart stopping martial arts action!
- Choose from any of 12 unique fighters. Each with their own unique fighting style and special attacks!
- Features a new Group Battle Mode. Only for the Sega Genesis!

For arcade action, look for the Special Edition of the Capcom Fighter Power Stick. Coming Soon!

GENESIS SEGA 1 2 PLAYERS

CAPCOM USA
3303 Scott Boulevard
Santa Clara, California 95054

Street Fighter II® Special Champion Edition is a trademark of CAPCOM Inc. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM, Inc.

This official seal is your assurance that this product meets the highest quality standards of SEGA. Look for this seal when buying games and accessories to be sure that they are compatible with the SEGA® GENESIS® SYSTEM.

Sega and Genesis are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

T12016
15001

SEGA GENESIS MA-13

Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the Sega™ Genesis™ System.

『スパⅡ』のジェネシス版の海外版パッケージ。メインイラストは日本版と違い、ディージェイ、フェイロン、T.ホーク、キャミィという4人の新キャラクターのシルエット。

96年度AOU SHOW用のカプコンパンフレット。当時カプコンの顔ともいえるタイトル『ストⅡ』からリュウのイラストを抜粋してプリントされている。

今では懐かしい3DOで発売された『スパⅡX』のパンフレット。正式なタイトルは「ターボ」と入る。かなり忠実な移植がなされていた作品だった。

アニメ映画「ストリートファイター　バトルアクションワールド」の宣伝用パンフレット。セル画で描かれたリュウたちのイラストが新鮮だ。

カプコンの新作タイトル紹介用パンフレット。表紙には春麗、キャミィと並ぶ『ストⅡ』のアイドル、さくらがプリントされている。

貴重な資料「ZERO通信号外」。『ZERO』シリーズに関してのおトクな情報が書かれていた広告。この号では豪鬼を超える存在、真・豪鬼が一面を飾っている。

OVER 160 PAGES INSIDE!!

EXPANDED TIPS SECTION WITH CODES FOR WINNING BIG!!

NINTENDO • SEGA • SUPER NES • TURBOGRAFX-16 • GENESIS • GAMEBOY • GAME GEAR • LYNX • NEO-GEO • ARCADES

ELECTRONIC GAMING MONTHLY

15 PAGE EGM PREVIEW!!!

STREET FIGHTER 2 FOR SUPER NES!

PLUS SPECIAL PHOTOS OF NEW STREET FIGHTER ARCADE GAME!!

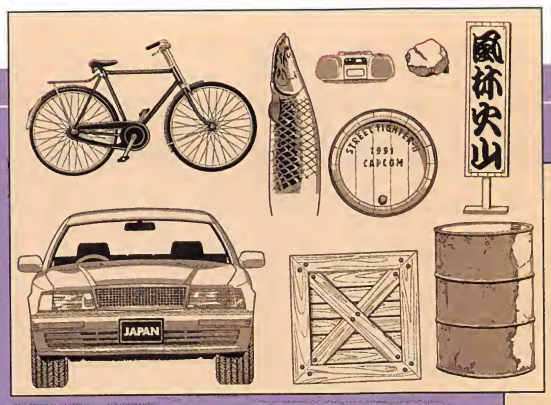
MAGIC SWORD!!
EGM PREVIEWS THE LATEST MEGA-HIT FOR THE SUPER NES!

EGM REVIEWS!!
CONTRA 3
DESERT STRIKE
GOLDEN AXE 2
Plus Many More!

$4.95/$5.95 Canada/£2.25
April, 1992

海外のゲーム雑誌「ELECTRONIC GAMING」にて表紙を飾った『ストⅡ』。まるで怪物のようなブランカが春麗とリュウを襲っている。リュウは大丈夫なのか？

右に紹介している2枚のイラストは『ストⅡ』のステージ背景内に描かれている小物の設定原画。ダルシムステージの象やリュウステージの看板などが描かれている。



ピラルク。どこのステージに登場していたか分かるだろうか？　正解はブランカステージでした。

『ストリートファイター』シリーズ
一言解説

スーパーストリートファイターⅡ The New Challengers

発売：1993年10月

新システム基板で開発され、サウンドやグラフィックがリニューアル。さらに既存の12キャラクターに加え、新たなキャラクター4人が追加された。総勢16名のバトルになり、対戦プレイがより奥深いものに。

ストリートファイター

発売：1987年8月

『ストⅡ』シリーズの前作にあたる格闘ゲーム。主人公の隆（リュウ）と拳（ケン）が、格闘技会最強の座を賭けて、世界中の格闘家たちと戦いを繰り広げる。圧力センサー付きの特殊な大型筐体が話題を呼んだ。

スーパーストリートファイターⅡ THE TOURNAMENT BATTLE

発売：1993年10月

正確には『スパⅡ』のゲームモードの1つにあたる。基板4枚をリンクさせ、最大8人が同時参加できるトーナメント戦が最大の特長。大型のゲームセンターでしか見ることのできなかった、貴重な作品だ。

ストリートファイターⅡ THE WORLD WARRIOR

発売：1991年3月

美麗なグラフィック、個性溢れる8人のキャラクターたち。そして斬新な必殺技や操作方法で、「対戦格闘ゲーム」という新たなジャンルを築いた作品。『ストⅡ』シリーズの記念すべき1作目。

スーパーストリートファイターⅡX Grand Master Challenge

発売：1994年3月

一発逆転の醍醐味を味わえる「スーパーコンボ」や空中コンボを導入。この新システムにより対戦プレイの戦略に幅が広がった。また、おなじみの隠しキャラクター「豪鬼」が登場したのも、この作品からである。

ストリートファイターⅡ ダッシュ CHAMPION EDITION

発売：1992年4月

CPU専用キャラクターだった四天王が使用可能に。同キャラ対戦も可能になった。また、キャラクターのコスチュームや、背景のカラーも変化。各キャラクターの性能など、全体的なゲームバランスが調整された。

ストリートファイター ZERO

発売：1995年6月

『ストⅠ』『ストⅡ』などのキャラクターたちが参戦。グラフィックを一新、新システムも多数導入された、新たな『ストリートファイター』シリーズ。隠し要素「ミステリアスファクト」の存在が話題になった。

ストリートファイターⅡ ダッシュターボ HYPER FIGHTING

発売：1992年12月

『ストⅡ』シリーズ3作目。ゲームスピードが全体的に高速化。より展開の速い対戦スタイルをユーザーに提供した。一部のキャラクターに新必殺技を追加。対戦プレイにおけるゲームバランスも調整されている。

ストリートファイターⅢ 2nd IMPACT GIANT ATTACK

発売：1997年10月

ユリアン、ヒューゴーなど4人の新キャラクターが参戦。新必殺技の追加や新システムの導入もあって『ストⅢ』が大幅にパワーアップした。また、『ストⅡ』シリーズでおなじみの「ボーナスステージ」が復活。

ストリートファイター ZERO2

発売：1996年3月

『ZERO』シリーズ2作目。さくら、ザンギエフ、ダルシムなど、5人の新キャラクターが加入した。システム面では、一定時間さまざまな技を連続で相手に叩き込むことができる「オリジナルコンボ」を導入。

ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE FIGHT FOR THE FUTURE

発売：1999年5月

新キャラクターが5人追加され、総勢19人にスケールアップ。多くのファン待望の春麗も復活した。ブロッキングをより進化させた「ガードブロッキング」が加わり、戦いがさらに奥深くなった。

ストリートファイター ZERO2 ALPHA

発売：1996年8月

USA版『ZERO2』のみで使用可能だった「殺意の波動に目覚めたリュウ」が隠しキャラクターとして追加。さらに新ゲームモードも多数追加されるなど、熱狂的な格闘ゲームファンの要望に応えた作品。

ストリートファイター ZERO3

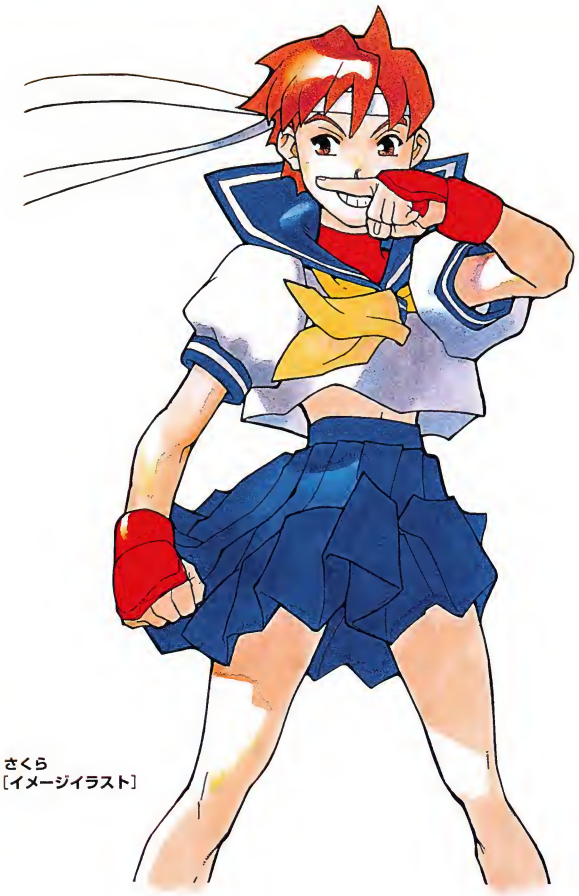
発売：1998年7月

『ZERO』シリーズの集大成的な作品。登場キャラクターは総勢28人。新システムも満載で、中でも3種類の格闘スタイルを自由に選択できる「ISMセレクト」は、これまでにない画期的なシステムだった。

ストリートファイターⅢ NEW GENERATION

発売：1997年2月

これまでのシリーズとは一線を画す、新生『ストリートファイター』。美しいグラフィックと滑らかな動きは、新基板の実力の高さを物語る。攻防一体のテクニカルな新システム「ブロッキング」が導入された。



さくら
［イメージイラスト］

STREET FIGHTER ETERNAL CHALLENGE

ストリートファイター エターナルチャレンジ

永遠の挑戦者たち

STAFF

監修	株式会社カプコン
編集・構成	濱口正樹　松下貴人　竹部晴信　山崎聡（不知火プロ）
編集協力	伊藤直人　酒寄朋巳
カバーイラスト	イケノ（株式会社カプコン）
本文デザイン	大西宏昭〈ART WORKS〉／武田崇広　望月志保　細井威之　笠久美（ISM）〈HISTORY〉
カバーデザイン	大西宏昭
協力	株式会社カプコン

STREET FIGHTER ETERNAL CHALLENGE
永遠の挑戦者たち

2003年7月5日　第1刷発行

編　集　不知火プロ

発　行　株式会社　カプコン

発　売　株式会社　双葉社
〒162-8540
東京都新宿区東五軒町3-28
電話 03-5261-4818（営業）

双葉社ホームページ
http://www.futabasha.co.jp/
※上記URLにて双葉社のすべての
書籍・コミックが買えます。

印刷所　三晃印刷株式会社

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
©FUTABASHA Printed in Japan　禁無断転載複製

※乱丁・落丁の場合は本社にてお取りかえいたします。
定価はカバーに表示してあります。
※ゲームの内容についての電話による問い合わせは、
一切受け付けておりません。ご了承ください。

ISBN4-575-16385-6 C0076

STREET FIGHTER
ETERNAL
CHALLENGE

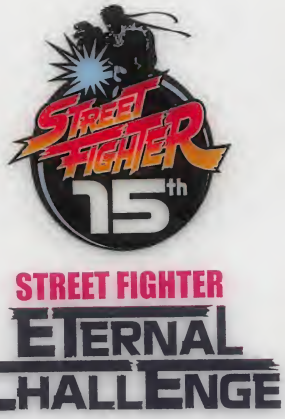
ISBN4-527-16385-6

C0076 ¥2800E

双葉社

定価：本体2800円＋税

ISBN4-575-16385-6
C0076 ¥2800E
9784575163858
1920076028007
双葉社
定価：本体2800円＋税



©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.